
AÑO XV - TERCERA ÉPOCA - Número 49
INCLUYE
CD-ROM
650 PTAS/3,91€
MICRO
manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
www.hobbypress.es/MICROMANIA
PATAS ARRIBA
The X Files
La solución, paso a paso
ESCUELA DE PILOTOS
Falcon 4.0
Apuesta por el realismo
Exclusiva
Pyro Studios
Misión: superar a Commandos
8 424094 820313 00049
APACHE HAVOC
ENEMY ENGAGED
Descubre la batalla más espectacular

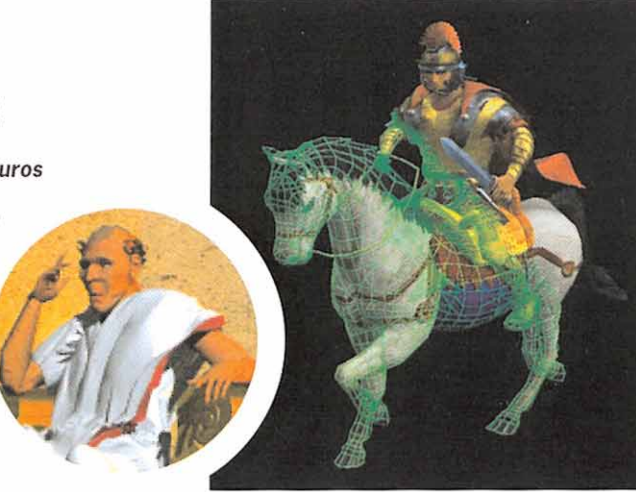


S u m a

Año XV - Tercera época - Número 49 - Febrero 1999

20. INFORME ESPECIAL
PYRO STUDIOS

Todos los secretos y futuros lanzamientos de la compañía española que ha revolucionado el mundo del software lúdico son incluidos en estas páginas, dándole especial énfasis a la ampliación del fantástico «Commandos», y que llevará por nombre «Más Allá del Deber».



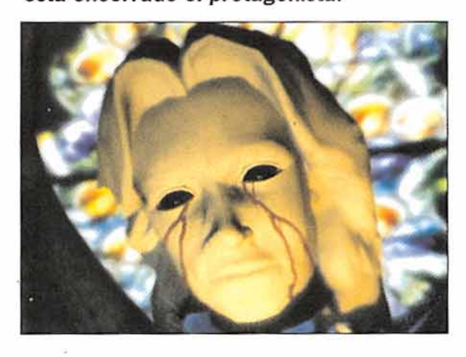


24. AVANCE ESPECIAL
FLY!

Un interesantísimo avance en el que os adelantamos lo que será «Fly!», un simulador que podrá unirse al grupo de los consagrados «Flight Unlimited», «Pro Pilot» o «MS Flight Simulator», en una entrevista a fondo con Jeff Smith, Productor de Terminal Reality con «Fly!», para Take 2.

92. MEGAJUEGO
SANITARIUM

Mucho cuidado tendremos que tener con el Megajuego si se nos ocurre decir que nos vuelve locos, ya que, con un poco de mala suerte, puede que nos internen en el extraño y caótico manicomio en el que está encerrado el protagonista.





Dejadas atrás las fechas navideñas y la habitual avalancha de títulos, las aguas comienzan a volver a su cauce, al menos durante unas pocas semanas. Porque una de las características de este mundo es la total renovación (o casi), mes a mes, de gran parte de sus contenidos y ofertas. Estamos en Febrero y la aparente calma que va a reinar en las siguientes semanas va a ser tan sólo la que preceda a nuevos anuncios y grandes acontecimientos. Como la "movida" que se espera en la Red, para el mes de Marzo, con la disponibilidad de la versión beta de prueba de «Quake III: Arena».

Falta también menos –parece que está lejos, pero no nos fiemos, que el tiempo pasa muy rápido– para que las grandes ferias comiencen sus preparativos de las ediciones de 1.999. Como anticipos, noticias importantes acerca de sectores como el hardware van surgiendo –3Dfx ya anuncia de manera oficial su nuevo chipset Voodoo 3– y, por supuesto, aunque no con la afluencia de pasados meses, las compañías de programación continúan con la presentación de novedades. Y de novedades, por supuesto, va el número de Micromanía que ahora tenéis en vuestras manos. Algunas, de tanta relevancia como las que anticipamos en algunos informes como el dedicado a uno de los equipos que más polvareda ha levantado en el pasado 1.998, Pyro Studios. La compañía española está preparando cuatro nuevos títulos, que no sólo van a romper moldes sino que van a demostrar que el éxito de «Commandos» no fue casual. Y es que, cuando al talento se le dan facilidades para el desarrollo, los resultados pueden ser increíbles. El software español, de una vez por todas, parece que resurge y que vuelve al lugar donde siempre tuvo que permanecer. Algo de lo que nos alegramos enormemente.

Pero no es la única novedad importante este mes. Los aficionados a los simuladores de calidad están viviendo, también, una época feliz. Tras una larga sequía, sólo rota por la aparición de alguna genialidad de Jane´s, llegan algunos de los títulos más impresionantes del género. «Falcon 4.0» por fin está aquí. Empire se "sobra" con un programa como «Apache Havoc», y tan sólo parece el comienzo de una pequeña "revolución" en este sector.

Así que, según comenzábamos hablando de lo que parecía una época de calma, mucho nos tememos que no todo va a ser tan tranquilo como esperábamos. ¿Calma? ¿Qué calma?

r i o 49

650 ptas. (IVA incluido) 3,91 €



142. PATAS ARRIBA

EXPEDIENTE X

A partir de este momento, encontrar a los agentes desaparecidos Mulder y Scully no será ningún problema gracias al Patas Arriba que os ofrecemos este mes. Seguid paso a paso las instrucciones que, página tras página, indicamos, y veréis la secuencia final sin haberos estrujado los sesos en absoluto.

4 ÚLTIMA HORA

10 IMÁGENES DE ACTUALIDAD

12 CARTAS AL DIRECTOR

14 BIBLIOMANÍA

16 TECNOMANÍAS

28 INFORME ESPECIAL
Hammer Studios

32 AVANCE ESPECIAL
Así se hace el doblaje de un videojuego

36 ESCUELA DE ESTRATEGAS

41 PREVIEWS

78 EL CLUB DE LA AVENTURA

81 CDMANÍA

87 PUNTO DE MIRA

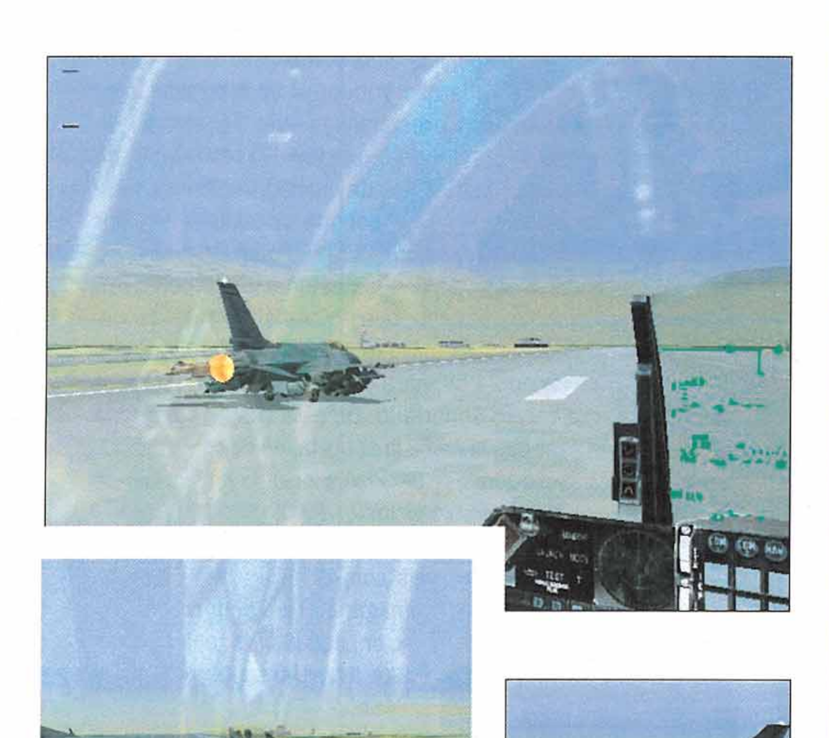
138 CÓDIGO SECRETO

139 SOS WARE

152 PANORAMA AUDIOVISIÓN

154 BYTE CONNECTION

160 EL SECTOR CRÍTICO



148. ESCUELA DE PILOTOS

FALCON 4.0

Este mes incluimos un especial Escuela de Pilotos, en el que se comenta ampliamente el fabuloso «Falcon 4.0», en la primera entrega de una serie de artículos dedicados al mismo. Si sois aficionados a los simuladores y habiais oído hablar de «Falcon 4.0», adentráos en estas páginas y descubrid uno de los mejores simuladores del momento.



Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela, Constantino Fernández
Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez, Luis A. González, David E. García, Conchita Araluce, Eva García
CD-ROM
Pablo Aguilar
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Santiago Erice, Rafael Rueda, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón Ventura y Nieto, Sol Tomás, Antonio Javier Gil, Rafael Tarancón

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Karsten Otto
Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Director Editorial
Domingo Gómez

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera
MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad <mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad <dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena** <jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

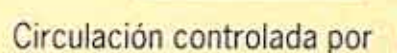
Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92
Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Impresión **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33
Transporte **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER



Circulación controlada por 


Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.



¿Una verdadera revolución? Voodoo 3
El Santo Grial del hardware

La salida al mercado de las primeras tarjetas aceleradoras, con 3Dfx como verdadero abanderado de la revolución tecnológica, y creadores de un estándar gráfico, ha venido derivando con el paso del tiempo en una expansión por el mercado del hard, y un ansia por cubrir todas las parcelas del mercado realmente apabullante.

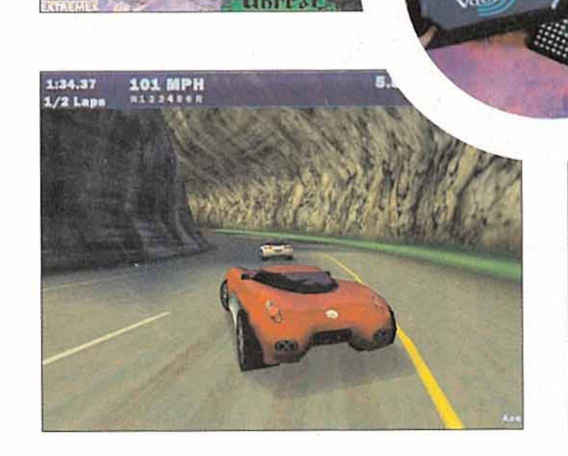


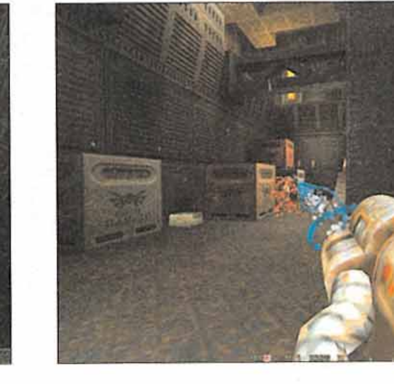
Sólo hace unos pocos meses, con nVidia plantando dura batalla gracias a su chip Riva TNT, 3Dfx ha visto peligrar su liderazgo en el mercado. Quizá por ello, o quizá no, el anuncio oficial -y presentación inminente- del nuevo chipset Voodoo 3, en sus diferentes variantes -OEM y periférico de venta independiente-, intenta superar a la competencia más peligrosa. Como apoyo a la feroz lucha por el mercado 2D/3D, 3Dfx, además, adquirió STB hace pocas semanas, entre cuyos productos de mayor éxito se encuentra -casualidades de la vida- una de las mejores tarjetas 3D basada en el chip Riva TNT, disponible en la actualidad.

Nadie duda que Voodoo 3 va a ofrecer unas excelentes prestaciones -ver Tecnomanías- pero, sin embargo, prescindirá, asimismo, de pequeños detalles de calidad, realmente inexplicables, como el soporte de texturas en color verdadero -24 y 32 bit-. Brian Brunning, de 3Dfx, en respuesta a este punto en concreto, argumenta que, puesto que el 95% de los juegos en la actualidad no hacen uso de un Z-buffer de 24 bit, para este tipo de texturas, no es preciso soportarlo. Bien, la respuesta podría ser que si nadie lo soporta, es difícil que los diseñadores se decidan a incluirlo en sus juegos (un círculo vicioso, vaya).

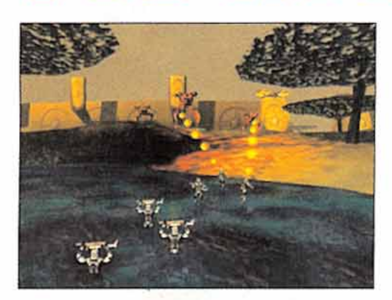


En cualquier caso, éstas que aquí veis son, en teoría, las primeras imágenes de Voodoo 3 en acción, con juegos reales («Quake II», «Unreal», «NFS III» y «Shogo»), cuando la tarjeta se presentó en la última edición del Comdex. Exceptuando las resoluciones de juego -1.024x768 y 1.600x1.200- no se notan diferencias apreciables con la calidad obtenida por una Voodoo 2. La razón, entre otras cosas, es que esos juegos NO han sido diseñados para funcionar en esas resoluciones, ni utilizan efectos -lógicamente- especiales soportados sólo por Voodoo 3.





Activision 2









No todo es «Quake III: Arena» en Activision, pero las nuevas entregas de juegos de éxito parecen dominar gran parte del nuevo plan de lanzamientos de la compañía.

Dos nuevas secuelas, «Battlezone 2» y «Dark Reign 2» han saltado de nuevo a la palestra a raíz de la distribución de las primeras imágenes pertenecientes a estos títulos en desarrollo. Sin diferir, teóricamente, demasiado de los conceptos de juego que dieron forma a los títulos originales –algo más en el caso de «Dark Reign 2», al pasar de las 2D a las 3D–, ambos proyectos están poniendo un especial énfasis en la libertad de movimientos y visualización, así como en la calidad del diseño gráfico per se.

A ganar el rally



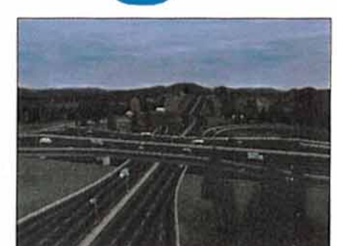
Digital Illusions, en cooperación con Gremlin, anuncian el lanzamiento en los próximos meses de «Rally Masters», nuevo título dedicado a la competición automovilística, tras la experiencia de «Motorhead». Aunque la compañía aún no ha desvelado demasiada información sobre las características, técnicas y de diseño, del juego, las primeras imágenes del mismo han comenzado a circular, asegurando, a tenor de lo visto, que el producto contará con un excelente realismo gráfico, y parece que con la licencia oficial de las escuderías participantes en el mundial de rallies.

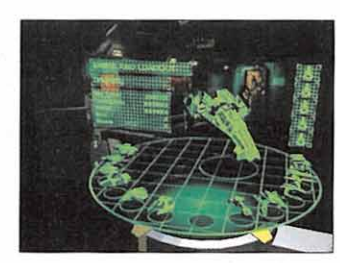
Enigma Febrero 99

Esperan tu opinión

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón.

Calidad digital



Aunque, de manera oficial, no será hasta finales de Febrero cuando Microsoft y Digital Anvil presenten en Estados Unidos los juegos que la compañía de Chris Roberts está ultimando, hemos comenzado a recibir las primeras remesas de material concernientes a estos desarrollos. «Loose Cannon», un trepidante arcade de conducción, y «Starlancer», un juego en la más pura línea de la saga «Wing Commander», creada por Roberts, han sido los dos títulos que primero se han dejado ver. En ambos, Digital Anvil parece estar poniendo un especial énfasis en la calidad visual y ciertos detalles de innovación en el concepto original, habida cuenta del prestigio que se juegan en este primer envite, tras dejar Electronic Arts, e iniciar una nueva andadura de la mano de la compañía de Bill Gates.

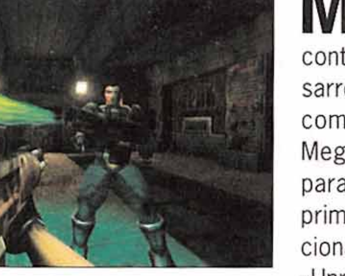
La reina Z



Tras el lanzamiento de «SiN» –y del parche que solucionaba todos los problemas existentes en la versión original del juego–, Ritual Entertainment ha dejado entrever los primeros detalles de lo que será «F.A.K.K. 2» –título del que se aparecieron ciertas referencias en algunos escenarios de «SiN»–, su nueva producción.

«F.A.K.K. 2» (Federation Assigned Katogenic Killzone 2) está basado en una película producida por la revista "Heavy Metal", e interpretada por Julie Strain, una de las divas de las películas de serie Z en los USA. La intención de Ritual es no sólo crear una aventura de gran calidad, sino aprovechar todo el tirón que entre los seguidores de esta revista de culto existe en norteamérica. De momento, tan sólo algunos bocetos del diseño preliminar de la heroína protagonista han trascendido al ámbito de la prensa.

En espera de Unreal II


Mientras Legend Entertainment continúa el diseño y desarrollo de «Unreal II», la compañía, junto a Epic Megagames, tiene preparada para la próxima primavera el lanzamiento de dos nuevos productos relacionados con el universo de «Unreal».

«Unreal Tournament» y «Unreal Level Pak», el primero dedicado al juego en red, y el segundo una extensión de niveles para el original, aparecerán a nivel mundial de manera simultánea, ofreciendo más y mayores mapas, nuevas armas, personajes, enemigos y opciones extra inexistentes en el primer juego.

Estos dos productos se vendrán a unir al, recientemente aparecido en Internet, nuevo mapa de Deathmatch, que Cliff Blezsinky diseñó hace pocas semanas. Más marcha para los "Unrealadictos".

Flash Flash

Core ha desvelado que el equipo que desarrolló «Tomb Raider II» –no la última entrega de las aventuras de Lara– se encuentra diseñando un "proyecto secreto" –definición literal– que no tiene nada que ver con las aventuras en entornos 3D, que tan buenos resultados ha dado a la compañía.

CONCURSO COLIN MCRAE RALLY

Las siguientes personas han sido premiadas con un lote de premios relativos al juego «Colin McRae Rally», consistentes en un maletín, un reloj, una camiseta, un llavero y un juego para PC del mismo:

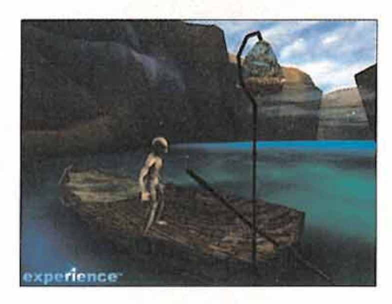
Antonio Peinado Arco. Valencia
Sergio Ruiz Bujaldón. Barcelona
Lucas Laborda Sanz. Zaragoza
Joan Vicente Blasco. Castellón
Julio César Andrés Alonso. Palencia
Rafael Gant Iglesias. Jaén
Eduardo Córcoles Martínez. Albacete
Raúl González García. Madrid
Miguel Pérez Daza. Madrid
Carlos Martínez Miñana. Valencia
Carlos Federico Tello Pérez. Asturias
Abel Montes Díez. Asturias
Armando Labarta Serna Zaragoza
Hugo Vázquez Malleira. Asturias
Daniel Díaz Hernández. Madrid
Fernando García Bravo. Palencia
Iván Chaparro Álvarez. Madrid
Daniel Latorre Benaiges. Barcelona
Javier Rodríguez Zarza. Guadalajara
Francisco Javier Álvarez Blanco. Sevilla

Una nueva **experiencia**









The Whole Experience es una joven compañía de desarrollo que está trabajando en un proyecto titulado –qué originalidad– «Experience». El juego pretende ser el siguiente paso en juegos de acción 3D en primera persona, usando para ello un engine de desarrollo propio que, en palabras de sus creadores, "ofrecerá los escenarios 3D en exteriores más detallados y de mayor calidad jamás contemplados". Este engine (WXP 3D) cuenta, en la teoría, con el uso extensivo y real del Z buffer, consiguiendo una integración perfecta con Alias Poweranimator, usado en todos los diseños de animaciones.

«Experience» nos trasladará a una batalla épica en el mundo de Dagoth Moor, al que tendremos que salvar de la aniquilación que pretenden llevar a cabo las tropas de The Orb. Sus creadores, además, pretenden dotar al programa de un cierto componente de aventura, con la inclusión de un buen número de enigmas y puzzles, integrados en el entorno.

Visualmente, cuando menos, promete bastante.

Flash

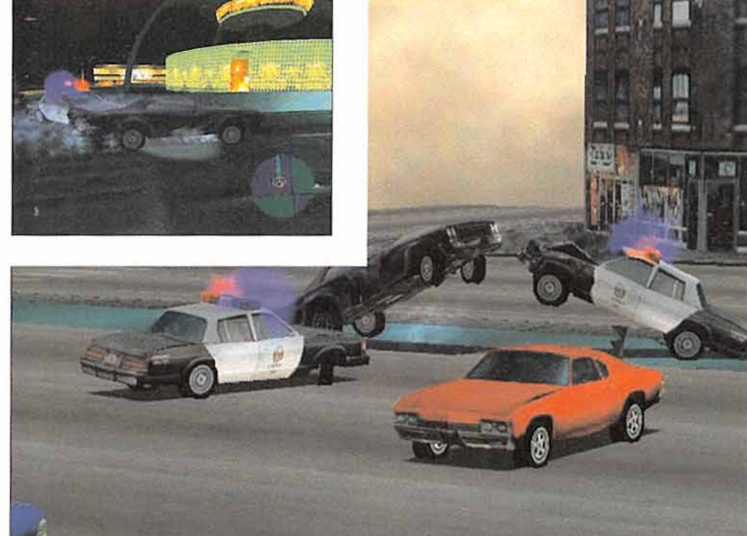
Aunque no existe ningún anuncio oficial al respecto, por si las moscas los chicos de Epic Megagames han comenzado a pensar en el futuro y han registrado en Internet los dominios www.unreal3.com y www.unreal4.com.
Eso se llama ser previsores.

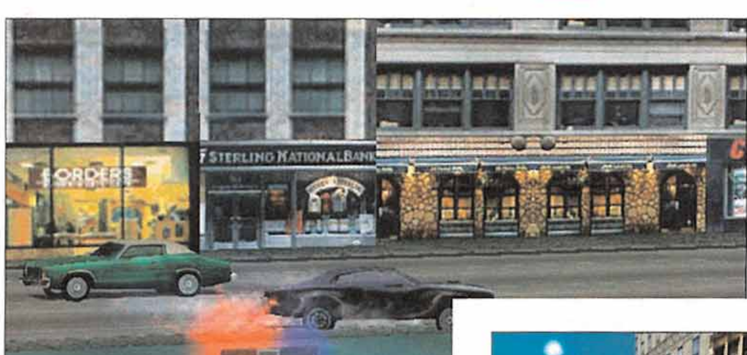
FE DE ERRATAS

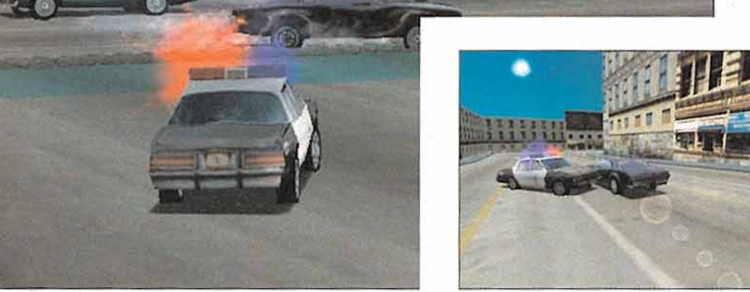
Debido a una equivocación, en el número 48 de Micromanía apareció una noticia en la sección de Tecnomanías referente al Race Leader Force Feedback, en que se señalaba a UBI Soft como distribuidora del producto, cuando la compañía que se encarga del volante es GUILLEMOT. El teléfono real de contacto de la misma es: 93 544 15 00.

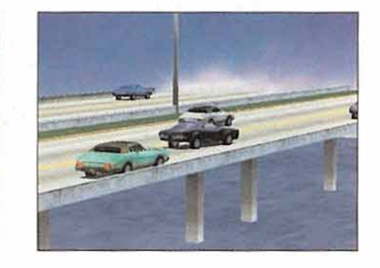


Persecuciones de vértigo









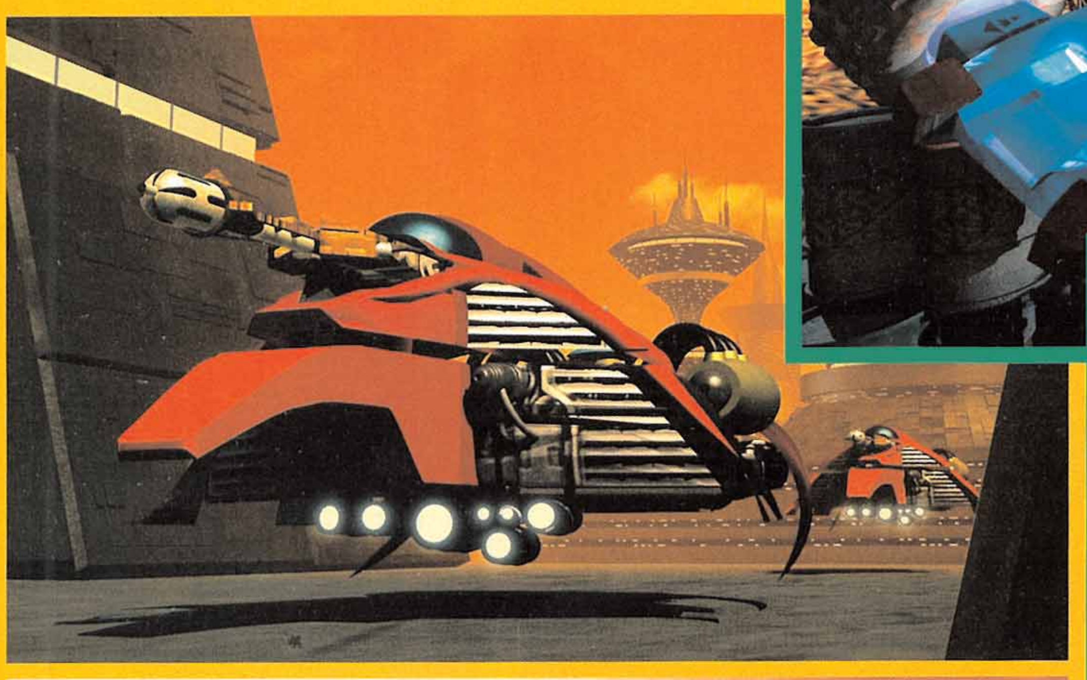


El Grupo de programación Reflexions, junto con GT Interactive, están a un paso de finalizar el desarrollo de «Drive», un programa básicamente de conducción, pero que va más allá en originalidad y concepto. «Drive» tratará de persecuciones en diversas ciudades como Nueva York, Miami o San Francisco en el que podremos adoptar el papel de persiguido o perseguidor, trabajando bien para la policia o para la mafia. En cuanto a la conducción en «Drive», la balanza se inclina al arcade puro, pero sin embargo contaremos con un nivel de realismo fuera de lo común en otros aspectos como es la apariencia cinematográfica de sus gráficos y el complejo comportamiento físico de los modelos. Pero donde realmente «Drive» puede calificarse de innovador es en el hecho de representar el tráfico de una ciudad haciendo gala de una avanzada inteligencia artificial. Esto significa que situaciones típicas del tráfico y las reacciones de los conductores en los coches que circulan por la cazada estén contempladas como una fiel simulación, y resultando un entorno que parece cobrar vida propia. Los demás conductores se asustarán, frenarán o simplemente estorbarán al ver pasar nuestro vehículo a toda velocidad intentando dar caza a un fugitivo o escapando de la policía, produciéndose colisiones múltiples imposibles de predecir que pueden afectar a cualquir transeúnte de la vía pública. Por supuesto, las calles estarán ambientadas, pudiendo distinguirse importantes calles o monumentos, y contarán con peatones pululando, aunque eso sí, como otros usuarios de la vía y no para que nos dediquemos a atropellarlos. No hay aún fecha para su publicación, pero ya está empezando a despertar espectación.

IMÁGENES DE

Una vez más, la primera producción de Firaxis, con su fundador, Sid Meier, como artífice e inspirador del proyecto, llega a estas páginas por poderosas razones. La primera es la disponibilidad de nuevo material relacionado con el juego –en este caso algunas de las impresionantes escenas renderizadas para las secuencias no interactivas del mismo–. Pero lo más importante es que, según Electronic Arts, distribuidores del juego, el lanzamiento de éste es prácticamente inminente.
«Alpha Centauri», que se podría considerar como la continuación –¿oficial?– de «Sid Meier's Civilization II», comenzando en el punto en que éste llegaba a su climax final, retoma la estrategia por turnos más avanzada, profesional y profunda en planteamientos y desarrollo, con el objetivo de marcar un nuevo límite en el género. Por mucho que las modas nos lleven hacia el tiempo real, el talento de creadores como Sid Meier asegura el poder disfrutar de un título con una calidad que muy pocos pueden poner en duda.





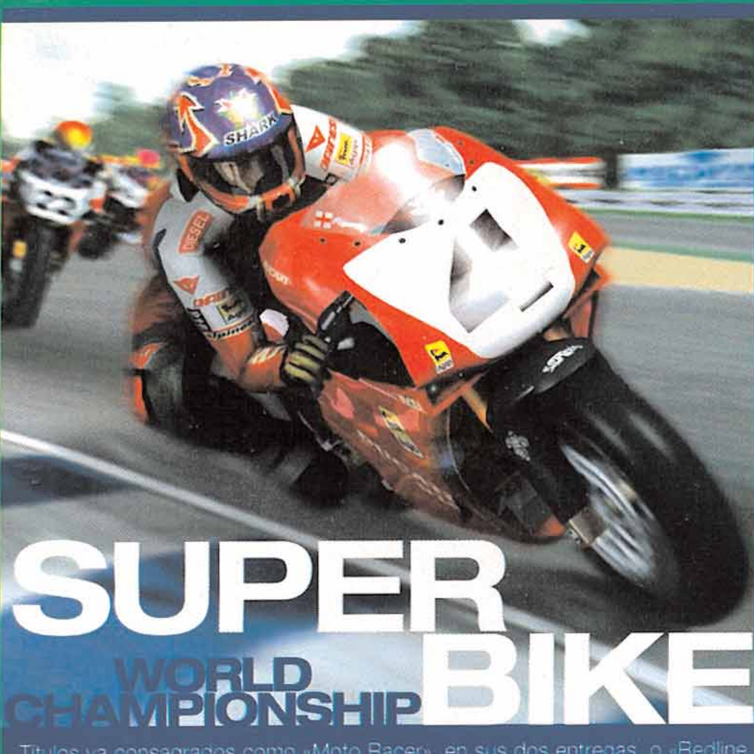


SID MEIER´S
ALPHA CENTAURI



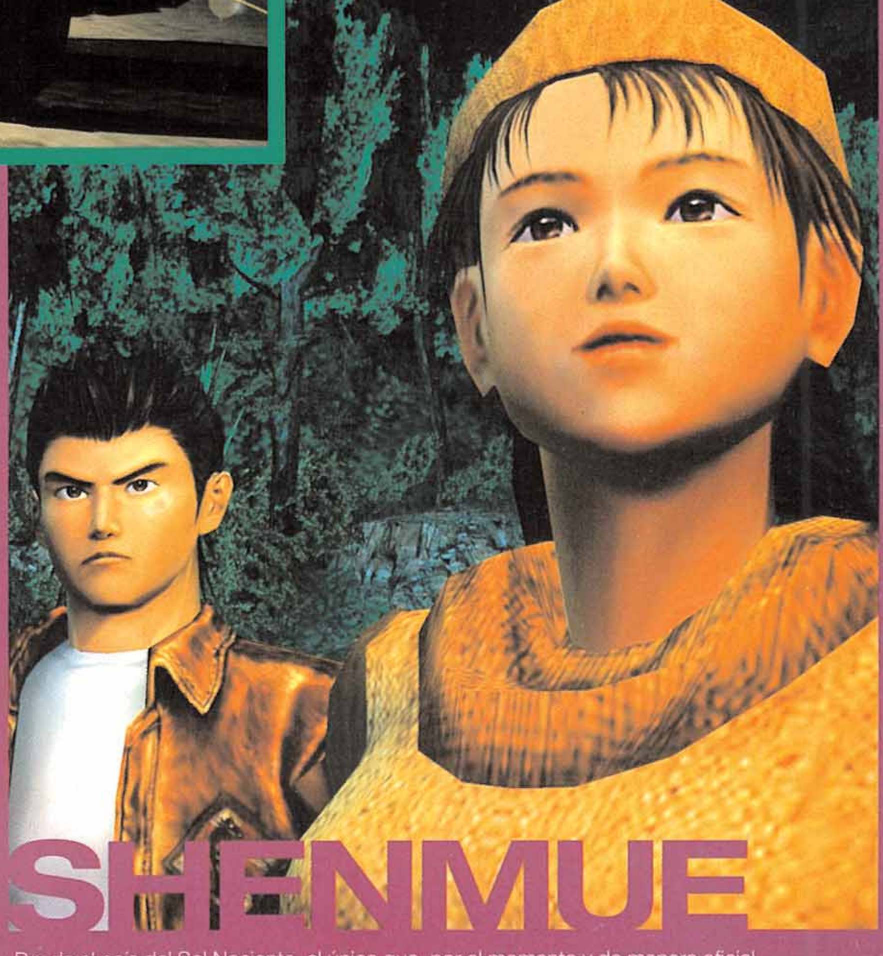
ROLLCAGE

Seguramente, sólo una pequeña parte del gran público reconocerá ATD (Attention to Detail) como una compañía veterana en este mundillo. Con el lanzamiento de «Rollcage», previsto para Marzo y editado por Psygnosis, quizás se podría poner remedio a este desconocimiento.
Muy en la línea de productos editados por la compañía —«WipeOut»—, la velocidad, la acción y una calidad enorme, acompañada de un exquisito gusto en el diseño de pequeños detalles, conforman la "denominación de origen" de un título que, en el más puro estilo arcade, aprieta las tuercas a los juegos de carreras, haciendo de la tecnología la excusa perfecta para ofrecer una frenética experiencia de velocidad, adicción y que puede tener serias consecuencias para aquellos propensos al vértigo por exceso de acción –esto no es broma–.



SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Títulos ya consagrados como «Moto Racer», en sus dos entregas, o «Redline Racer», deben empezar a temblar ante la llegada del espectáculo sobre dos ruedas que es «Superbike», de la mano de los italianos de Milestone, y E.A.
Toda la experiencia acumulada por las diversas ediciones de «Screamer», ha servido a los chicos de la antigua Graffitti para desarrollar un producto que aúna, de manera inigualable, la perfecta simulación de las máquinas más poderosas sobre dos ruedas, con opciones de juego arcade, capaces de satisfacer, y asombrar, tanto a los más exigentes y puristas como a los más fanáticos de la velocidad en estado puro. Detalles cuidados al máximo y un realismo inusitado, forman la tarjeta de presentación de un juego de los que gusta afirmar que son, realmente, impresionantes.



SHENMUE

Desde el país del Sol Naciente, el único que, por el momento y de manera oficial, está disfrutando de las virtudes de la tecnología Dreamcast, llegan las primeras imágenes de «Shenmue», el deseado "Proyecto Berkley" que, con Yu Suzuki como productor, nos invita a adentrarnos en una fascinante combinación de aventura y arcade, y que ha supuesto un enorme esfuerzo e inversión en diseño, concepto y costes, para ofrecer un producto realmente innovador.
Una de las mejores pruebas puede ser el diseño de los protagonistas, a los que se ha procurado dotar de una personalidad acusada, para introducir al jugador en una experiencia virtual lo más cercana posible a la realidad.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

UN JUEGO CON HORAS

Soy un asiduo lector de su revista y escribía para ver si me pueden solucionar algunas dudas. Quiero encontrar un juego que me dure mucho tiempo, pero que no llegue a aburrirme de él. Estoy indeciso entre la aventura «Grim Fandango» y el arcade 3D «Alien Vs. Predator». ¿Necesita este último una tarjeta aceleradora 3D?
Quisiera felicitar a la sección El Club de la Aventura por su apartado de El Reto y me gustaría proponer uno: ¿Quién es capaz de encontrar a Max, el conejo de «Sam & Max» en el juego «Jedi Knight»?
Por último, me gustaría saber la dirección de Internet o el e-mail de LucasArts.

Alexander von Humboldt. La Coruña.

RESPUESTA: *Creemos que el que más horas de diversión te va a dar, seguramente, es «Alien Vs. Predator», eso sí, en el momento en que sea puesto a la venta, pues aún no se encuentra disponible en las tiendas, mientras que «Grim Fandango» sí lo está, y además totalmente traducido al castellano.*
En cuanto a lo de la necesidad de utilizar tarjeta aceleradora 3D, sí que la va a necesitar, por lo menos para conseguir la calidad gráfica que al juego se le está dando, aunque puede funcionar sin ella.
Gracias de parte de los chicos de El Club de la Aventura por tus felicitaciones y por el reto que les envías, que seguro lo tendrán en cuenta para futuras ediciones de El Reto.
La dirección de Internet y el e-mail de LucasArts aparecen en la página web de la compañía: www.lucasarts.com.

UN JOYSTICK PARA LOS ARCADES 3D

Soy un micromaniaco de toda la vida y un entusiasta de los juegos 3D tipo «Unreal» y «Tomb Raider». Quería preguntaros si existe algún joystick o pad que tenga las opciones simultáneas de control direccional y minijoystick; como sabéis, en estos juegos hay que andar, mirar y disponer de un buen número de botones.
He probado el Saytek Cyborg 3D Pad con «Unreal» y con «Jedi Knight» y no encuentro la manera de hacerlo funcionar correctamente siendo muy complicado programarlo.

Santiago López. Barcelona.

RESPUESTA: *Precisamente este mes incluimos en la sección Tecnomanías el comentario acerca de un nuevo joystick de Herederos de Nostromo, el Frag Master, que con su aspecto francamente galáctico ofrecerá grandes posibilidades de manejo dentro de los arcades tridimensionales. Toda una creación.*
Si estás interesado en él, no dudes en ponerte en contacto con la gente de Herederos de Nostromo, pues incluimos el teléfono en la Tecnomanía, y ellos estarán encantados de atenderte.

JUGAR EN INTERNET

¿Qué juego me recomendáis entre estos tres, contando con que me alucinan los dos géneros –estrategia y arcade 3D– y que además me encanta jugar a través de Internet: «Populous. El Principio», «Starcraft» o «Half-Life»?

Pedraforca . E-Mail.

RESPUESTA: *Si lo que quieres es tener las dos características que nos comentas en un solo juego, no podemos más que recomendarte que te hagas con el fantástico «Starcraft», que no sólo es un excepcional juego de estrategia en tiempo real, sino que además cuenta con Battle.net, la red creada por Blizzard precisamente para el juego on line de «Diablo» y «Starcraft», entre otros.*

REQUISITOS PARA FINAL FANTASY VII

Me encanta «Final Fantasy VII», pero no sé si funcionará en mi ordenador. Según el número de Micromanía de julio del año pasado, los requisitos de la demo son distintos a los del juego. Tengo un P166 MMX, 48 MB de EDO RAM, tarjeta gráfica S3-Virge 3D de 4MB, Sound Blaster 16 y CD-ROM 16X. ¿Funcionará el juego bien en mi ordenador?
Si no es así, ¿qué tengo que hacer para que funcione?

Alejandro Ardanuy. Huesca.

RESPUESTA: *Los requerimientos de la demo de un juego y los del mismo juego, no tienen por qué ser los mismos. «Final Fantasy VII» es uno de esos casos. Te adelantamos que no vas a poder jugar a este título si no adquieres previamente una tarjeta aceleradora 3D, ya que es obligatorio disponer de una para ejecutarlo.*

CONVERSIÓN DE UN ARCADE

Normalmente, cuando una máquina recreativa gusta a la gente, se suele hacer una versión para consola y otra para ordenador. ¿Por qué, entonces, no se decide alguna compañía, pide la licencia y hace el arcade «Dungeons & Dragons: Shadow Over Mystara», que a todas horas está llena de gente jugando y enviciada?

Carmen Romero. Madrid.

RESPUESTA: *Ciertamente, esta máquina recreativa es de lo mejorcito que ha hecho Capcom. Sin embargo, también estás en lo cierto de que nadie se ha decidido a versionarla. Tal vez, la única posibilidad que tengas ahora es encontrar el emulador de Capcom o el M.A.M.E. en el CD-ROM incluido en el número 45 de Micromanía, o en Internet, además de las ROMs del juego –éstas sólo las encontrarás en Internet–.*

DUDAS VARIAS

Tengo un P200 MMX, con 32 MB de RAM, una S3 Virge y una tarjeta de sonido Yamaha OPL3. Voy a comprarme una aceleradora con el chipset Voodoo 2.
¿Tendré algún problema con algunos juegos debido a la poca memoria de la tarjeta gráfica (2 MB)?
¿Cuál de estos tres me recomendaríais: «Sega Rally 2», «Colin McRae Rally», «Rally Championship 99»?
¿Es igual el simulador que tiene «FIFA 99» y el del «Liga de Fútbol 98-99»?

Diego Pérez. La Coruña.

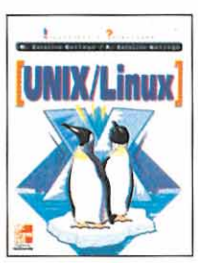
RESPUESTA: *No debería darte ningún problema tu tarjeta gráfica, sobre todo si la juntas con una aceleradora 3D.*
Te recomendamos «Colin McRae Rally», primero porque «Sega Rally 2» aún no está disponible para PC y, segundo, porque supera en calidad y diversión a «Rally Championship 99».
El simulador de «FIFA 99» es muchísimo mejor que el del otro juego. De hecho, es el punto fuerte de este título.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**


Durante tres siglos el mundo conocido
miraba hacia el horizonte con la esperanza
de no ver aproximarse
a los Vikingos.

SISTEMAS OPERATIVOS

UNIX/Linux



En este libro el lector encontrará todo lo que debe saber para aprender y adquirir soltura en el manejo tanto de UNIX como de su versión gratuita, Linux. A través de 10 capítulos se explican los detalles de UNIX/Linux de manera progresiva, comenzando por el sistema de ficheros y la estructura del SO, para tratar después el shell, X-Windows, Internet y otras muchas herramientas. Incluye una práctica introducción a la instalación y administración de Linux. Como complemento al curso de aprendizaje, incluye una referencia completa de las órdenes más frecuentes, tablas para la utilización de los editores, la estructura de ficheros de UNIX/Linux y un glosario de términos.

2.900 Ptas. **17,43 Euros**
304 Págs.
M. Catalina/A. Catalina
McGraw-Hill/Osborne
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Domine la edición con WordPerfect 8



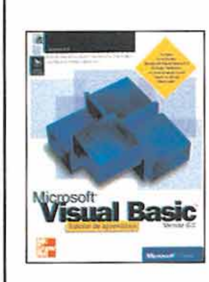
Dirigido a todo tipo de usuarios, tanto a aquellos que empiezan a desenvolverse utilizando WordPerfect 8 como a aquellos que conozcan las veriones anteriores. El lector podrá comprobar la gran capacidad gráfica del programa, así como su conectividad a Internet, ya que ahora se puede vincular cualquier texto a un archivo de la Red y convertir archivos Web.

950 Ptas. **5,71 Euros**
382 Págs.
J.M. Coviella/M.A. Coviella
Ra-Ma
NIVEL "I"

★★★

PROGRAMACIÓN

Microsoft Visual Basic 6.0. Edición de aprendizaje



En este paquete el lector podrá encontrar todo lo que necesita para aprender a programar con Microsoft Visual Basic 6.0, y que incluye software y documentación. La obra es un compendio de manuales y software en el que se podrá encontrar: "Aprenda Visual Basic 6.0 Ya", una completa guía de autoestudio para el aprendizaje de la programación con Visual Basic 6.0; el "Manual del Programador, y el software original. Esta obra es una edición completa del producto, totalmente funcional y sin ninguna limitación, y la más completa documentación que podrán encontrar los usuarios de esta potente herramienta de programación.

21.900 Ptas. **131,62 Euros**
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

SISTEMAS OPERATIVOS

El Sistema Operativo Windows 98



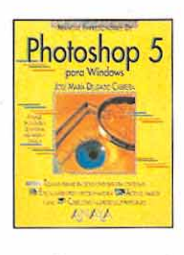
Con esta obra el autor ha intentado conseguir que los lectores resuelvan las dudas que este nuevo sistema operativo del señor Gates pueda plantear. Está dividido en dos partes, una que explica las novedades de Windows 98, y otra que hace referencia a todo el tema práctico que el manejo del sistema puede acarrear. Un buen libro para aquellos que utilizaron poco Windows 95 o que se pongan por primera vez frente a Windows 98.

3.400 Ptas. **20,43 Euros**
304 Págs.
J.M. Alonso García del Busto
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★

APLICACIONES

Photoshop 5



Este manual está especialmente enfocado a todas aquellas personas que nunca han trabajado con Photoshop o que sólo conocen sus funciones más básicas y que lleguen a explotar la infinidad de posibilidaedes que proporciona. En este libro se describen con detalle las capas. De ellas se habla ampliamente y comentamos todas sus posibilidades a la hora de componer imágenes, las máscaras, las propiedades que más impresionan, los filtros, etc. Todo esto, junto con temas dedicados al color, las acciones, el texto y sus nuevas posibilidades de edición, hacen de este manual un buen punto de partida para el aprendizaje de Photoshop.

2.995 Ptas. **17,97 Euros**
424 Págs.
J.M. Delgado Cabrera
Anaya Multimedia
NIVEL "C"

★★★

APLICACIONES

Guía oficial de Corel Photo-Paint 8



Tanto si se es principiante, como si se es un profesional, esta guía oficial será para los usuarios un recurso imprescindible para desarrollar toda la potencia de Corel Photo-Paint 8. Desde instalar el programa, hasta llegar a dominarlo de una manera sencilla, y todo ello desde una escritura fácil y llena de ejemplos ilustrativos, son algunos de los temas que esta guía oficial proporciona a los lectores, tanto para aquellos que utilizan PC como para los que utilizan Macintosh.

5.900 Ptas. **35,46 Euros**
640 Págs.
David Huss
McGraw-Hill/Osborne
NIVEL "I"

★★★★

APLICACIONES

Programación con Visual Basic 6



En Programación con Visual Basic 6 el lector adquirirá los fundamentos básicos para dominar Visual Basic 6. Desarrollar aplicaciones IIS que se ejecutan en su servidor Web para ofrecer contenido dinámico, comunicarse con otros ordenadores vía serie o Internet/intranet, gestionar fácilmente la información mediante los entornos de datos y los ActiveX Data Objects, aprovechar las funciones de la API de Windows, usando técnicas como la subclasificación, etc., son sólo algunos de los aspectos que los usuarios de esta obra aprenderán.

5.995 Ptas. **36,03 Euros**
776 Págs.
Francisco Charte
Anaya Multimedia
NIVEL "C"

★★★

DIVULGACIÓN

Guía práctica para superar el efecto 2000



Un tema que puede preocupar es cómo el cambio del milenio afectará a la vida de cada uno, ya sea en el entorno familiar, como profesional o individual. Por ello, el Laboratorio de Comunicación Bitemberg ha publicado una obra en la que se nos ayuda a poder superar dicho efecto. Esta obra, viene acompañada de un CD-ROM, en el que se incluye software para superar el efecto 2000, con programas de diagnóstico, reparación, contadores, y un largo etcétera que servirá de complemento ideal para aquellos que adquieran la obra.

2.995 Ptas. **18 Euros**
160 Págs.
Laboratorio de Comunicación Bitemberg
NIVEL "I"

★★★★

Durante tres siglos su nombre fue sinónimo de poder, brutalidad y destrucción...

PRODUCTO EN CASTELLANO

S·A·G·A
La furia de los Vikingos

Crea tus clanes, gestiona tus recursos, desarrolla tus ejércitos, construye naves drakkars y parte hacia la conquista. Esta es la misión sagrada que se te ha confiado. Triunfa y se te abrirán las puertas de Valhalla. Domina a otros pueblos y podrás dirigir un vasto imperio que hará revivir la leyenda de los vikingos. Encontrarás gigantes, trolls, elfos, centauros cada uno con características propias. Pacta, comercia o lucha. De tu estrategia dependerá el resultado final. Pero no defraudes a Odin.

• Controla tu clan a través de variados escenarios y campañas. Usa el editor de mapas para crear tus propios entornos.

• Siete razas diferentes: vikingos, gigantes, enanos, trolls, elfos, etc. Cada uno con su propia apariencia, armas, herramientas, estructuras, fuerzas y habilidades.

• Cuatro escuelas de magia, personajes masculinos y femeninos, comercia, haz y rompe alianzas, conquista, diferentes estaciones del año (verano e invierno), tres niveles de zoom.

• Banda sonora original de música celta.

• Excepcionales gráficos 3D.

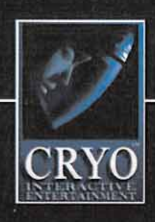
• Opción multijugador: hasta 8 jugadores por red o internet.

Un Juego de leyenda para PC CD-ROM









Distribuye: Friendware • Rafael Calvo, 18 • 28010 Madrid

Tel. 91 308 34 46 • Fax 91 308 52 97 • www.friendware-europe.com

HERRAMIENTA DE DISEÑADORES



A tenor de la creciente demanda de equipos capaces de proporcionar cualidades destinadas al diseño gráfico debido al incesante crecimiento de este sector, **Ei System** lanza un nuevo ordenador personal, que se llama **Image**. El nuevo equipo cuenta con un procesador Intel Pentium II a 450 Mhz, lo que dota a la máquina de una velocidad más que suficente para trabajar de forma rápida y efectiva con distintas aplicaciones de diseño gráfico.

La placa que integra el nuevo sistema de Ei System tiene un chipset BX (USB/AGP), su memoria RAM es de 128 MB SDRAM a 100 Mhz y el equipo dispone de un disco de almacenamiento de 6.4 Gigabites.

En cuanto al apartado gráfico del Image, confía tal proceso a la tarjeta ATI Xpert@Play de 8MB AGP, con el potente chip 3D Rage PRO y con salida RCA o S-VHS para televisión, además de un monitor digital de 17 pulgadas. También se incorpora un lector DVD y una tarjeta de audio Creative Sound Blaster de 64 MB PCI con altavoces de 120W.

Pensando en el propósito de destinar este nuevo equipo hacia el diseño gráfico, lleva incorporada una tableta gráfica de 2.540 líneas de definición por pulgada en formato A4. Opcionalmente, también se pueden adquirir dos útiles periféricos que son, por un lado, un escáner SCSI A4 a color de 600x1.200 ppp de resolución con capacidad para transprencias y diapositivas, y por otro, una impresora a color de chorro de tinta con resolución de 600 ppp de alta velocidad. El equipo incluye una tarjeta RDSI Ovislink para trabajo en red o vía Internet.

Más información en el teléfono: 91 468 02 60.

RIVA TNT PARA CREATIVE

Creative Labs ha incorporado a su familia de tarjetas gráficas el chipset de Nvidia Riva TNT en su nueva **Graphics Blaster TNT** que está provista de aceleración gráfica 2D/3D. Disponible en configuraciones AGP y PCI, la Graphics Blaster RIVA TNT combina la última tecnología de hardware de aceleración con los drivers y utilidades propiedad de Creative. Entre sus características dispone de 16 MB de memoria de alta velocidad SGRAM y soporta AGP 2X proporcionando una plataforma de aceleración gráfica compacta y optimizada para juegos, aplicaciones de CAD, y de diseño gráfico artístico. Al igual que su predecesor, el Riva 128, el chipset RIVA TNT dispone de un rapidísimo engine de aceleración 2D que ahora es capaz de presentar resoluciones de hasta 1.900 x 1.200 píxeles. Asimismo, en lo que a aceleración 3D se refiere, se han incorporado características como 32 bit de color, 3D pipeline o 24 bit en el Z-buffer para entornos de renderizado en tiempo real, eliminado efectistas técnicas de dithering, como el blanding o en flickering para una visualización más precisa y realista posible. También, el avanzado diseño del engine 3D permite operaciones como renderizar 2 píxeles por ciclo de reloj, efectos de reflejo con multi-textura, filtro trilineal o bump mapping.

Más información en la página www.creativelabs.com.

HD PARA UN REPRODUCTOR MP3





MP-H10, de **Sahean Information Systems**, es el primer reproductor de MP3 que incorpora un disco duro para almacenar archivos en este formato obtenidos de Internet o procedentes de conversiones a partir de un CD de audio. El tamaño del disco es de tan sólo 2,5 pulgadas de diámetro y permite clasificar la música en listados por géneros, grupos etc. Además, mediante un cable de puerto paralelo de 25 a 18 pins el MP-H10 puede conectarse a un PC para transferir archivos de música del disco duro de éste al del disco del reproductor, o viceversa, ya que el ordenador lo reconoce como un disco duro externo, a una velocidad de 700 Kb/seg. Al ser totalmente compatible con el PC no sólo puede almacenar archivos MP3, sino también otros tipos de datos, como formatos doc, gif, txt, bmp, o wav, entre otros. Como curiosidad, el sistema de clasificación de títulos puede utilizarse en diferentes idiomas (inglés, koreano, japonés) para nombrar cada uno en su lengua original.

Para obtener más información conectar con la dirección www.mpman.com.

UN NUEVO PERIFÉRICO

Uno de los géneros más populares en el sector de los programas de entretenimiento es el de los juegos de acción en primera persona, tales como «Quake» o «Unreal», pero hasta ahora no ha aparecido ningún controlador que estuviese específicamente diseñado para este tipo de programas. Por esta razón, **Thrustmaster** ha desarrollado un nuevo controlador que está orientado a proporcionar la máxima comodidad y precisión en entornos virtuales 3D, incluyendo mandos ergonómicos para ambas manos, tecnología digital DirectConect e instalación automática Plug & Play, con posibilidad de programación en todas sus funciones. Se trata del nuevo **Frag Master**, cuyas características principales son un control intuitivo que permite realizar ciertos movimientos complicados al ejecutarse con cualquier otro sistema y el modo MegaHurts, accesible vía software, que hace que el Frag Master se comporte como un ratón. Cuenta con seis gatillos, cuatro botones y con la posibilidad de asignar movimientos que precisan varias teclas a un solo botón. Soporta también preconfiguraciones de para la mayoría de los arcades 3D en primera persona del mercado y su conexión se realiza mediante puerto USB o puerto serie. Frag Master es compatible con cualquier juego diseñado para Windows 95/98 y su precio es de 14.990 ptas. (90,09 Euros) IVA incluido.



Para más información contactar con Herederos de Nostromo en el teléfono 91 304 39 78.

CONTROLES EN AMBAS MANOS



Destiny ha desarrollado una completa gama de periféricos para juegos donde incorpora las últimas tecnologías, tendencias de ergonomía y posibilidades de interacción. Entre sus productos pueden encontrarse una familia de gamepads, joystics y conjuntos de volante más pedales que disponen de Force Feedback. Dos de sus productos estrella son el **PC Joystick-Digitally Programmable** y el PC Joypad-Digitally Programmable.

El joystick es una palanca de control destinada sobre todo a simuladores de vuelo y juegos en 3D, ya que dispone de 8 botones de acción independientes –cuatro de ellos colocados en posición natural para la mano izquierda– con posibilidad de programación totalmente digital. Los ejes X e Y son analógicos así como el eje Z, correspondiente al acelerador situado en la base del joystick. La palanca de este puede también girar sobre su propio eje a izquierda y derecha consiguiendo una total libertad de movimiento y en su parte superior dispone del conmutador piramidal tipo hat de 4 direcciones que está especialmente indicado para el control de vistas.

El pad tiene también 8 botones con programación totalmente digital –dos de ellos en forma de gatillo– un interruptor para turbo y presenta una nueva emulación del botón tipo hat con un botón móvil analógico. Además, dispone de un control de acelerador y dirección. Ambos incluyen los drivers necesarios para su instalación y programación y son distribuidos por New Software Center Company SL.

Más información en el teléfono 91 359 29 92.

Flash

FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH FLASH

*★ **3Dfx Interactive** ha adquirido recientemente la compañía **STB Systems Inc.**, fabricante y distribuidora de productos multimedia lo que supone la entrada de **3Dfx en los mercados minoristas y OEM** (fabricantes de PC) con productos multimedia bajo su propia marca. Este acuerdo permitirá una mayor integración entre los chips, software y disposición y diseño de tarjetas con objeto de desarrollar soluciones gráficas en menor tiempo y con mayor efectividad de costes, lo que seguro repercutirá al usuario final. No obstante, el cierre del acuerdo de fusión ha de cerrarse en el próximo Mayo y está sujeto a diversas aprobaciones de ambas compañías.*

*★ **Intel Corporation** y el departamento de Energía de EE.UU. han anunciado que Intel proporcionará al gobierno una licencia de royalties del diseño de su procesador **Pentium** para el desarrollo de microprocesadores destinados a propósitos de la investigación aeroespacial y defensa. Los laboratorios de la **NASA** y del departamento de Energía desarrollarán una versión del microprocesador resistente a radiaciones para su uso en satélites, vehículos espaciales y sistemas de defensa.*

*★ **Bull anuncia** los nuevos modelos de sobremesas **Z-Station 5100 y Z-Station 5500** con lo que completan su gama de sobremesa, e incorporan para toda la serie ya existente de Z-Station, y que está preparada para los últimos procesadores de Intel. La serie Z-Station 5100 está diseñada para dotar a los usuarios profesionales de un sobremesa de coste reducido, que integra, en un diseño de dimensiones reducidas, la última tecnología de procesadores de Intel con todas las características de gestión. Para aquellos usuarios que requieran el procesador Pentium II y un crecimiento mejorado, la nueva serie Z-Station 5500 ofrece velocidades de hasta 450 Mhz con su último chipset BX.*

*★ El pasado 15 de diciembre se anunció el **Smart Network**, un nuevo lanzamiento de la compañía **Cabletron Systems**, especializada en el desarrollo de productos en el ámbito de redes informáticas. En el nuevo modelo se ha buscado una importante ampliación en su ciclo de vida, así como una gestión menos costosa, reducción en el coste de propiedad y un mayor ancho de banda, lo que supone una solución a tener en cuenta para las empresas que necesitan incorporar una red informática.*

VOODOO EVOLUCIONA



3Dfx Interactive ha anunciado recientemente el lanzamiento del nuevo chip **Voodoo 3** para la próxima primavera. Entorno al mes de abril se esperan los primeros ejemplares de tarjetas aceleradoras que incorporen el nuevo chipset de 3Dfx, con el se prevé que compañías como Creative, Diamond o Hercules cuenten para sus productos. El nuevo Voodoo 3 contará con aceleración 2D/3D, donde el motor 2D será básicamente el mismo que el del chip Voodoo Banshee, pero muy mejorado, y el motor 3D hará que las tarjetas donde se incorpore sean capaces de trabajar aproximadamente a al doble de velocidad que dos tarjetas Voodoo 2 conectadas en modo SLI. Así, Voodoo 3 será capaz de renderizar hasta 7 millones de polígonos por segundo en resoluciones de 1.940x1.440 píxeles y a 75 Hz de frecuencia de refresco del monitor, utilizando todo tipo de efectos como Bump-Mapping, filtro trilineal y ansiotrópico.

Otra de las novedades más importantes será su tecnología de 0'25 micras frente a la de 0.35 actual, que permitirá ejecutar que hasta 100.000 millones de instrucciones por segundo ya que es capaz de trabajar a una velocidad de ciclo de reloj de 183 Mhz y tiene un RAMDAC de 300 Mhz. Por supuesto, será compatible con el anterior hardware de 3Dfx y estándares como Glide, OpenGL y Direct X 6.0 además de Windows GDI, DirectDraw y MPEG 2 /DVD para aceleración 2D. En principio, su comercialización tendrá lugar en dos versiones; Voodoo 3 2000 para modelos integrados en ordenadores de serie y Voodoo 3 3000 para modelos de venta por separado.

Más información en www.3dfx.com

GIGANTE TRINITON

Sony ha presentado el nuevo **Multiscan 420GS**, un monitor de 19" de elevadas prestaciones (18" de área visual), pensado para los usuarios que necesitan trabajar con aplicaciones que requieren un amplio espacio visual. El 420GS se concecta fácilmente a ordenadores portátiles, gracias a la entrada VGA situada en la parte frontal, o bien a cualquier otro equipo con la conexión VGA de la parte posterior. Además de ofrecer una excelente calidad de imagen, el 420GS presenta la carácteristica GPE (Realce de la Imagen Gráfica) desarrollada por Sony, con la que se consiguen animaciones mucho más vivas eliminando las estelas residuales de brillo que se generan en éstas. Gracias al tubo de rayos catódicos prácticamente plano, Sony Trinitron Super Fine Pitch, de avanzada tecnología, la imagen está libre de distorsión y se minimizan las reflexiones de luz al máximo. Entre sus prestaciones puede destacarse la resolución de 1.600x1.200 píxeles a 75Hz, y que dispone de la tecnología de lentes EFEAL aplicada junto con el sistema MALS. Esto reduce y mejora el tamaño y forma de los puntos en toda la pantalla, creando imágenes más nítidas y mejor enfocadas. El 420GS puede realizarse el ajuste de convergencias manualmente y también realizar otro tipo de configuraciones más convencionales, como la posición o el tamaño de la imagen, con solo pulsar un botón através de un menú de pantalla con múltiple ventanas. El nuevo monitor cumple con la normativa TCO'95 habiéndose empleado para la carcasa materiales reciclables.

Más información en www.sony-cp.com.

NUEVOS ACCESORIOS PARA CONSOLAS

Centro Mail ha comenzado a distribuir una completa gama de accesorios de **Datel** que desarrolla memorias, potenciadores de juegos, emuladores, etc., para las consolas Nintendo 64 y PlayStation.

El **Action Replay Pro** es un periférico para Nintendo 64 que permite incorporar a los programas una serie de códigos que proporcionan al jugador la disponibilidad de trucos para tales juegos. Gracias al Action Replay podrá accederse a nuevos niveles, conseguir vidas infinitas o modificar el juego. Además, el Action Replay Pro está completamente configurado en torno a menús, por lo que no es necesario añadir códigos letra a letra o número a número cada vez que se encienda la consola. Únicamente habrá que seleccionar el truco que se desea utilizar y comenzar a jugar. También podrán grabarse nuevos trucos en la memoria interna del Action Replay Pro.

Para PlayStation existe el **Equalizer** que permite insertar códigos y trucos de la misma manera que Action Replay Pro. Gracias a él podrán encontrarse nuevos niveles o conseguir vidas infinitas y demás ventajas trabajando también con sencillos menús. Además de los trucos incluidos, permite grabar otros nuevos en su memoria interna. Compatible 100% con el Action Replay de Datel. Incluye un CD denominado Cheat Factory con gran cantidad de partidas de juegos grabadas que pueden copiarse a una Memory Card.



Para más información, en Centro Mail, en el teléfono: 902 17 18 19.

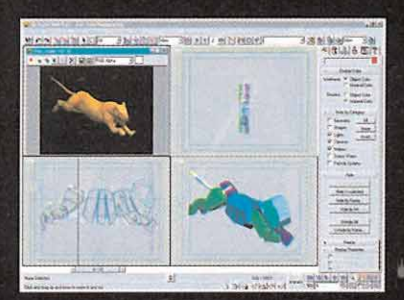




ALTO SECRETO

La que, en el presente momento, se puede considerar la compañía de desarrollo de juegos número uno en España, gracias al prestigio conseguido con un producto tan espectacular como «Commandos», no descansa. Pyro Studios, casi del anonimato más absoluto, ha pasado a ocupar portadas y primeras páginas, y no sólo en el ámbito de la prensa especializada, en todo el mundo.
Sin embargo, los muchachos de Pyro, o al menos su sección más conocida –la que desarrolló «Commandos»– no se ha dormido en los laureles. Cuando hace pocas semanas saltó la noticia de que una extensión del popular juego estaba en camino, Micromanía fue invitada a visitar las oficinas de la compañía, donde conocimos lo que va a ser «Más Allá del Deber» –que, por cierto, no es «Commandos II»–, y pudimos echar un vistazo, en rigurosa exclusiva, a dos nuevos títulos que Pyro tiene en preparación, y que verán la luz, muy probablemente, en el año 2.000, y que prometen romper todos los moldes. ¿Cuál es el secreto del éxito de Pyro Syudios?

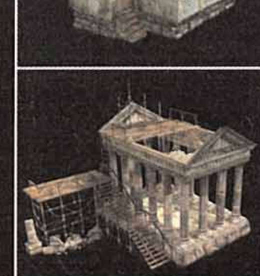
No. No es «Commandos II», pero así lo ha querido ver un sector de la prensa internacional. Sin embargo, por calidad, diseño y concepto Pyro podría hacerlo pasar como un juego totalmente nuevo. Pero lo más importante no es solamente que se trate de nuevas misiones, con más opciones, más trabajado y cuidado en ciertos aspectos que el propio «Commandos», y con la garantía de calidad que todo esto implica. Lo mejor de «Commandos. Más Allá del Deber», es que siendo un añadido, en la práctica, no lo es.





Con las mismas herramientas de «Commandos», y ligeras modificaciones del engine, «Más Allá del Deber» llega mucho más lejos que el original.



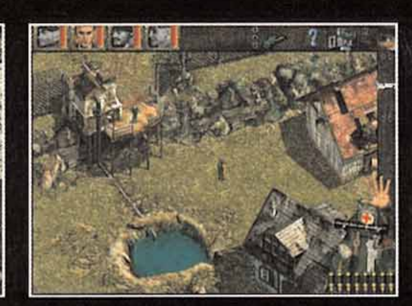


En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Por una vez –y nos alegra enormemente que haya sido en España, y con una compañía española–, la idea de diseñar y distribuir un añadido de un juego, en este caso un disco de misiones, ha sido la excusa perfecta para que programadores y gente de marketing se hayan unido y trabajado codo con codo, para llevar adelante una idea excelente.
«Commandos. Más Allá del Deber» ha sido concebido, pese a su concepto de añadido de «Commandos», como un producto independiente que funcione de manera autónoma, sin necesidad ni obligación de tener el producto original instalado en el ordenador. Algo así, generalmente, es contemplado como una barbaridad por la mayoría de compañías –que, por otro lado, sólo les beneficia a ellas–, pero que, en este caso, tiene al usuario como mayor beneficiario. Por ello, también, «Más Allá del Deber» es un

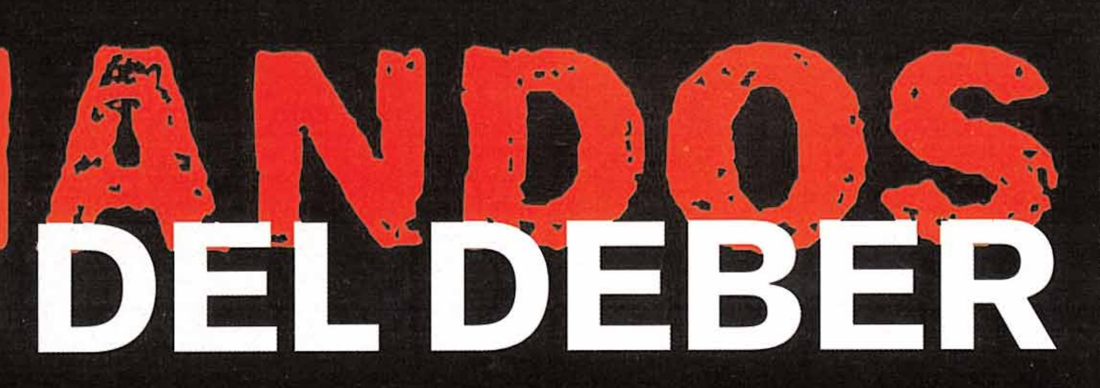








producto que, en ciertos aspectos, se aleja del producto original, mejorando ciertos detalles que repercuten directamente en la jugabilidad.
Cuando charlamos con Gonzalo Suárez, principal responsable de «Commandos», y de esta nueva entrega, pudimos descubrir algunas de las principales novedades de la más reciente producción de Pyro. Uno de los mayores retos, según nos comentó, venía por encajar, convenientemente y de forma que no quedara forzado, el guión de «Más Allá del Deber» en el contexto cronológico que dio vida a «Commandos». Sin embargo, no era más que el principio de todo el proyecto.
Dado que el título incluirá ciertas modificaciones de las opciones de juego, no hubo más remedio que retocar –no muy en profundidad, pero de forma obligatoria– parte del código original y del engine que se utilizó en «Commandos». De este modo, ciertos detalles, como la inclusión de objetos móviles que poder empujar, o posibilidades de ejecutar maniobras de distracción sobre el enemigo, pudieron incluirse para mejorar y potenciar las posibilidades de juego. Así, se consigue uno de los objetivos principales de este «Más Allá del Deber», que era proporcionar mayor autonomía y amplitud de movimientos en la mayoría de las ocho misiones que componen el juego.
Escenarios situados en Europa oriental, Holanda o el Mediterráneo –Italia y alrededores– son el marco perfecto para desarrollar la acción del juego. Acción que ha traído de cabeza, en más de una ocasión, a los chicos de Pyro. El objetivo primordial no ha sido tanto el mejorar técnicamente ciertos aspectos –que se ha conseguido–, sino el equilibrar la jugabilidad sin que haya lugar a ningún error de diseño. Y el reto no es pequeño, puesto que estos escenarios son bastante más grandes, detallados y llenos de posibilidades de acción que los del «Commandos» original.
Tengamos en cuenta, además, las novedades incluidas. Ahora, por ejemplo, podemos usar unas piedras para distraer la atención de un soldado enemigo, dándonos cierto tiempo y ventaja para acometer una acción contra él. Pero es sólo un ejemplo. Otro podría ser el uso de cajetillas de tabaco –un bien preciado en la Segunda Guerra Mundial– dejándola como "cebo" para que un soldado alemán se distraiga echándose un cigarrillo para el cuerpo, permitiéndonos atacarle sin que tenga tiempo a reaccionar. Y, una vez capturado, llega otra sorpresa, porque ahora podemos mantener al enemigo como prisionero, sin necesidad de aniquilarlo para evitar que dé la voz de alarma.
Esto no es más que la punta del iceberg de novedades que «Más Allá del Deber» prepara. Misiones de sabotaje, de captura de altos mandos, de destrucción de objetivos, etc., nos enseñarán todo lo que pueden dar de sí las, en teoría, escasas misiones que componen este nuevo título. ¿Qué más pedir a un título que es "simplemente" un añadido?
¿Qué tal mayor calidad gráfica? Esto es así, puesto que «Más Allá del Deber» ha sido trabajado a fondo en este sentido, con espectaculares creaciones de los artistas gráficos de Pyro –un ejemplo puede ser la ciudad holandesa en que se desarrolla una de las misiones, o el Zoo de Belgrado, tras un bombardeo, por el que, además, pulula en libertad alguna que otra fiera salvaje, que se convertirá en un obstáculo añadido–. Si esto no es suficiente para los más exigentes, ¿qué os parece el hecho de que, ahora, nuestros soldados tengan más posibilidades de acción, pese a su trabajo especializado? Como es el caso del conductor, que ahora llevará encima un fusil, por lo que pueda pasar, y no se quedará "vendido" en situaciones comprometidas.
Pyro está procurando, en definitiva, ofrecer algo más que simples misiones nuevas. De hecho, y como ya mencionamos, «Commandos. Más Allá del Deber» se podría proclamar –con más derecho que muchas nuevas entregas de algunas superproducciones– como un juego totalmente nuevo. Pero, eso sí, en Pyro Studios son lo bastante honestos como para interpretar que un número no elevado de misiones no se puede considerar como un producto de alto precio. Por ello, el nuevo título de la compañía será lanzado a un precio no superior a las 4.000 pesetas –lo más probable es que su precio final esté en 3.495 pesetas–. ¿Es una locura? Pues, señores, que siga, y que no sea la última ocasión en que estas "locuras" se llevan a cabo.
En conclusión, «Commandos. Más Allá del Deber» está llamado a ser un éxito, por concepto, diseño, calidad y, sí, precio. Un juego del que, sin ver una versión definitiva, nos podemos arriesgar –poco riesgo es, la verdad– a recomendar desde ya, y a considerar como un producto de obligada adquisición por todos los aficionados a los juegos de calidad.

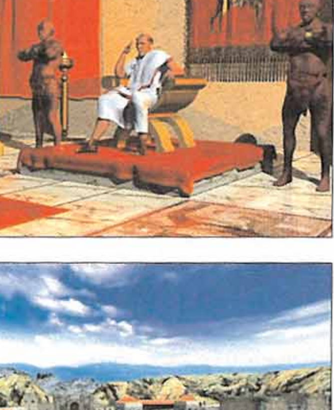


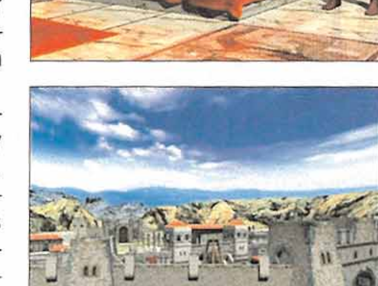




LOS NUEVOS PROYECTOS DE PYRO STUDIOS

EN ESTRATEGIA





No sólo de «Commandos», y sus secuelas, vive Pyro. Por ello, un equipo de la compañía está enfrascado en el desarrollo de un nuevo título de estrategia –nombre clave «Cimmeria»– del que nos dejaron entrever algunos detalles de concepto y diseño.

Este nuevo título –aún sin nombre definitivo– estará basado en una estrategia militar de corte histórico –Roma e Imperios contemporáneos–, y su mayor punto de ruptura con títulos que a todos se nos pueden venir a la mente, como «Age of Empires», estará, entre otros, en su diseño 3D real, basado en un engine poligonal.

Las diferentes campañas y misiones de este juego estarán a una altura rayando la realidad, en cuestión de dificultad, planteamientos, retos, tácticas y diseños de estrategia. Las unidades están tan bien diseñadas y pensadas, que podremos ver cómo los miembros de nuestras centurias plantan formaciones tan conocidas como "La Tortuga", y la llevan adelante con todas sus consecuencias, mientras nuestros grupos de catapultas, ingenieros, infantería, caballería, etc., se despliegan siguiendo unos órdenes tácticos absolutamente reales y fabulosos. Uno de los mayores retos del juego para el usuario será el perfecto aprovechamiento de los escasísimos recursos que se nos darán. No penséis en un juego tipo «Warcraft», en el que si necesitamos conseguir algo, bastará con talar unos árboles o realizar una prospección en una mina. Habrá posibilidades, sí, pero la mayor parte del tiempo consistirán en saber cómo planificar adecuadamente las estrategias de ataque y defensa, y en, por qué no, aprovechar aquello que se capture al enemigo en una batalla. Y esto, amigos, serán batallas reales. Y si vuestra habilidad estratégica no está lo bastante pulida antes de lanzar una orden, no habrá vuelta atrás.



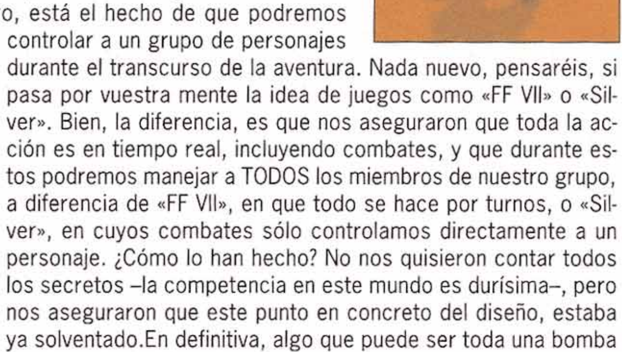
Exigente, perfeccionista y muy, muy atractivo.

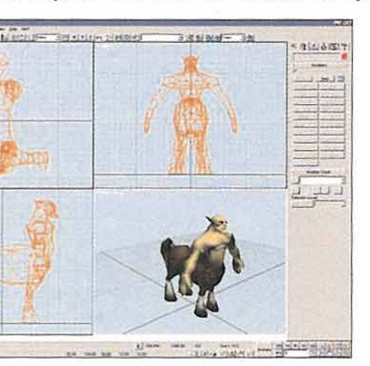
EN AVENTURA

Una compañía como Pyro que ha sido capaz de inventar un nuevo género dentro de la estrategia, con «Commandos», está dispuesta a hacer lo mismo en el terreno de la aventura. No hablamos de una aventura gráfica, ni de un combinado de acción y aventura en 3D, como puede ser el caso de «Tomb Raider». Lo que Pyro se trae entre manos es algo que puede dejar pequeño a todo lo conocido hasta ahora.

Este nuevo proyecto será 3D, sí, y en él encontraremos partes de juegos tan conocidos como el mencionado «Tomb Raider», pero también de otros como «Final Fantasy VII», o el inminente «Silver»..., pero mucho mejores, de planteamientos revolucionarios y calidad increíble.

El diseño gráfico y las animaciones, por ejemplo, será uno de los apartados clave del proyecto. De hecho, Pyro se ha hecho con los servicios de todo un ganador de Art Futura como Director Artístico, para asegurar el más alto nivel en este aspecto. Sin embargo, es el diseño de la acción lo que se llevará la palma. Entre algunos de los detalles que nos dejaron entrever los chicos de Pyro, está el hecho de que podremos controlar a un grupo de personajes durante el transcurso de la aventura. Nada nuevo, pensaréis, si pasa por vuestra mente la idea de juegos como «FF VII» o «Silver». Bien, la diferencia, es que nos aseguraron que toda la acción es en tiempo real, incluyendo combates, y que durante estos podremos manejar a TODOS los miembros de nuestro grupo, a diferencia de «FF VII», en que todo se hace por turnos, o «Silver», en cuyos combates sólo controlamos directamente a un personaje. ¿Cómo lo han hecho? No nos quisieron contar todos los secretos –la competencia en este mundo es durísima–, pero nos aseguraron que este punto en concreto del diseño, estaba ya solventado.En definitiva, algo que puede ser toda una bomba en el mundo del videojuego.





COMMANDOS II

En preparación: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
ESTRATEGIA

Es un secreto a voces, pero es totalmente cierto que «Commandos II» está en camino. Increíbles novedades, a nivel técnico y de diseño, se están preparando para la continuación de «Commandos». Los escenarios serán... bueno, no hay palabras para describirlos convenientemente, pero vamos a intentarlo.

Los mapas estarán generados como un solo gran objeto. Esto es, no hay cientos de partes diseñadas individualmente y "encajadas" del mejor modo posible, y existirán cuatro vistas sobre cada mapa, para no perder detalle de cualquier posible acción que se desarrolle tras un muro, casa, objeto, etc. Las cámaras podrán seguir, en estas cuatro vistas diferentes, a nuestros hombres, y su gestión se realizará de modo automático y manual, conjuntamente. Será posible, así, preparar –o evitar– emboscadas, por ejemplo. Y, además, el número de acciones será mucho más amplio, con una casi ilimitada posibilidad de investigación y ejecución de miles de cosas que se nos pasen por la cabeza. Si, para muchos, «Commandos» podía llegar a ser difícil por la libertad de movimientos y de acción, «Commandos II» dejará pequeño todo aquello que pudimos imaginar.

Desgraciadamente, el nivel de desarrollo aún no es muy grande, y Pyro no desea confundir al usuario con algo que puede no tener demasiado que ver con la versión final del juego –que, en teoría, no aparecerá hasta Navidades de este año, con posibilidades de demorarse dos o tres meses más en su lanzamiento, dependiendo de cómo avance el desarrollo–, así que aún no es posible ofrecer imágenes del juego. Una pena.

Baldur's Gate

"ROL EN ESTADO PURO"

MILES DE PERSONAJES DISTINTOS, CREADOS BAJO LAS REGLAS DE AD&D.



5 CDS CON 7 CAPÍTULOS DIFERENTES QUE TE PROPORCIONARÁN CIENTOS DE HORAS DE JUEGO.



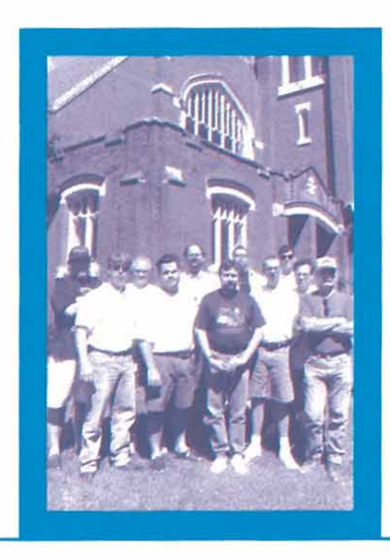
ELEMENTOS DE ACCIÓN Y ROL COMBINADOS EN UNA ÉPICA AVENTURA.

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

TSR

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
http://www.proein.com



FLY! Rozar el cielo

Línea Directa con Jeff Smith

PRODUCTOR DE TERMINAL REALITY CON «FLY!», PARA TAKE 2

Un simulador más, y van... Qué fácil es pensar algo así, ¿verdad? Sin embargo, los buenos aficionados a la simulación saben perfectamente que siempre se puede ir más allá, y que el simulador perfecto no está, ni de lejos, conseguido. Compañías como D.I.D., Looking Glass, Microprose, etc., están situando el listón de la calidad y el realismo cada vez más alto, pero siempre existirá un nuevo límite que rebasar. Y ese es el objetivo de Terminal Reality con «Fly!», un título englobado en el mismo contexto que juegos como «Flight Unlimited», «Pro Pilot» o «MS Flight Simulator». La simulación no se limita a los programas diseñados en torno a los más avanzados cazas de combate, sino que, como los programas mencionados, el puro placer de volar es un tema que cada día cuenta con más seguidores. Para averiguar hasta dónde pretenden llegar Terminal Reality y Take 2 con «Fly!», Micromanía se puso en contacto con el productor del juego, Jeff Smith.

TERMINAL REALITY/TAKE 2
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

MICROMANÍA: ¿Con qué experiencia previa cuenta el equipo de desarrollo de «Fly!», en todo lo relacionado con la simulación?

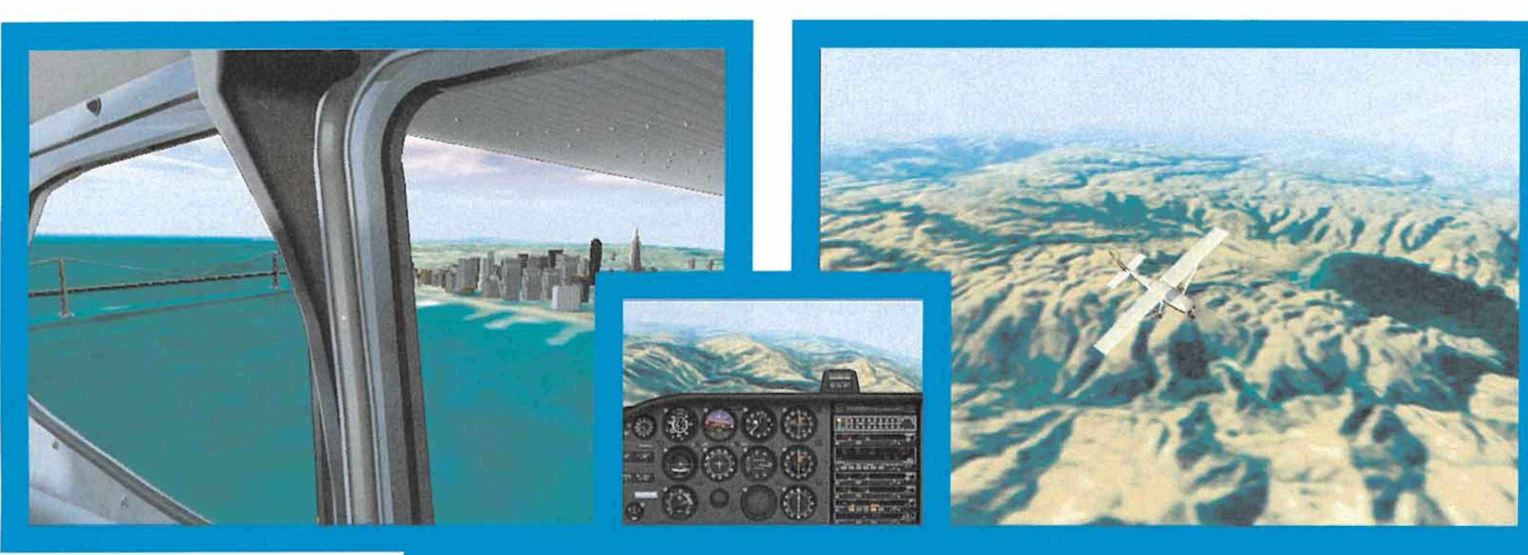
JEFF SMITH: *Nuestro presidente, Mark Randel, fue el jefe de desarrollo de «MS Flight Simulator 5.0», cuando aún estaba en BAO. El vicepresidente y coproductor, Brett Combs, trabajó en Mallard Software en el desarrollo de añadidos y escenarios para «Flight Simulator». En lo referido al desarrollo de la simulación del juego tenemos como jefe a Paul Russell, que trabajó en el diseño de simuladores de aviones comerciales en Frasca International, así como en la armada norteamericana en el diseño y desarrollo de misiles de crucero. Para todo lo relacionado con pruebas, calidad y testeo contamos con la colaboración de Anton Schwing, un piloto privado que ha trabajado para un montón de líneas aéreas, así como con la asesoría de una compañía de Austin (Texas), que desarrolla software para control de tráfico aéreo.*
El resto del equipo, en el que me incluyo, somos muy aficionados a los simuladores.

MM.: ¿Cuál es el objetivo a alcanzar con «Fly!», teniendo en cuenta el gran número de simuladores de calidad que están disponibles en el mercado?

J.S.: *Ahora mismo casi todos los productos relacionados con aviación civil forman una porción del mercado de los simuladores no muy grande, y que además creemos que se ha quedado estancada en lo referente a la aplicación de nuevas tecnologías, como la aceleración 3D y el juego a través de Internet.*
Hasta hace poco más de un año «Microsoft Flight Simulator» prácticamente monopolizaba el mercado, e incluso con la aparición de títulos como «Flight Unlimited II» o «Sierra Pro Pilot», creemos que «Fly!» será capaz de ofrecer novedades y una calidad en los detalles y el diseño que hasta ahora no han estado disponibles en ningún otro simulador.

«Fly!» pretende ofrecer, en la simulación de aviación civil, toda la calidad de otros juegos de ambientación bélica

MM.: ¿Cuál ha sido vuestro sistema de trabajo en el desarrollo de un simulador como «Fly!»?



La experiencia acumulada por los miembros del equipo de desarrollo asegura una gran calidad global en el juego

J.S.: *Al principio nos dividimos en dos grupos de trabajo. Uno que se dedicara a diseñar todo lo relacionado con escenarios y terrenos, y otro que abordara el diseño de los modelos de vuelo. Comenzamos a reunir información, y trabajar con ella. Desde imágenes de satélite hasta mediciones de alzado del terreno, obtenidas de la fuerza aérea norteamericana. Diseñamos una base de datos que incluyera todo lo posible: aeropuertos, sistemas de ayuda, datos geográficos, etc., y los situamos en el mundo de «Fly!», tal y como existen en la realidad. Con estos parámetros definidos comenzamos a centrarnos en el diseño de los modelos de aeroplano, con el Cessna 172R como referencia.*

El diseño del cuadro de mandos, la aviónica, los sistemas de mensaje y control, así como la mecánica, sistemas eléctricos, etc., de un avión genérico tomaron este modelo como referencia.

A partir de ahí tuvimos que reorganizar todo el equipo en tres grupos, dedicados al diseño del interface de usario, el diseño gráfico –escenarios, nubes, objetos 3D, sistemas de iluminación...– y el diseño de la simulación –aeroplanos, sistemas de navegación, efectos atmosféricos y CTA–.

MM.: ¿Existe algún tipo de guión o historia en «Fly!», o se ha incluido algún tipo de personajes, pilotos, etc.?

J.S.: *No es algo que nos hayamos planteado de momento, dado que la esencia del programa es ofrecer situaciones reales de vuelo. El "guión", si se quiere, se centra en la planificación y puesta en práctica de un plan de vuelo real.*

MM.: ¿Hasta qué nivel llega el realismo en el diseño del terreno y escenarios del juego?

J.S.: *De momento nos hemos centrado en cinco áreas principales, que cubren un total de cien millas cuadradas en los alrededores de San Francisco, Los Ángeles, Chicago, Nueva York y Dallas/Fort Worth. En estas áreas se ha reconstruido el terreno con modelos en alta resolución, y con fidelidad absoluta a la elevación, así como se han incluido puentes, edificios, etc. Fuera del "corazón" de estas áreas se ha simulado el terreno circundante, con una representación no tan detallada, y sin utilizar imágenes de satélite, por pura cuestión de limitación de espacio (un área de cien millas cuadradas de imágenes de satélite llega a ocupar unos 180 MB).*

MM.: El engine 3D que utiliza «Fly!» parece ofrecer gran potencia. ¿Cuáles son sus principales características?

J.S.: *Comenzamos a trabajar en «Fly!» experimentando con las posibilidades de un engine que pudiera generar paisajes fractales, pero no llegaba a alcanzar la calidad y el realismo fotográfico que nos habíamos marcado como meta, así que empezamos a investigar en otra dirección, con una base 3D poligonal. El engine es bastante flexible y puede gestionar eficazmente todo tipo de efectos visuales soportados por el hardware actual aunque, de hecho, está preparado para soportar mucho más efectos aún no disponibles en tarjetas 3D. Esperamos que, en breve, los fabricantes de hard comiencen a ofertar nuevas tarjetas que sean capaces de soportarlos.*

MM.: ¿Todos los aviones de «Fly!» están simulados en base a los modelos reales, o hay alguna modificación que se haya realizado en aras de la jugabilidad y el detalle del juego?

J.S.: *Todos los aviones se basan en las especificaciones reales de los fabricantes. Consultamos a las compañías acerca de los sistemas, diseños y especificaciones para incluirlos acorde a la realidad. Hay que tener en cuenta que una simulación es tan buena como lo sean los datos de que dispones, así que en este apartado no quisimos pasar por alto ningún detalle.*

MM.: En lo referente a diseño y calidad visuales, la mayoría de simuladores de calidad existentes parecen casi de otra galaxia. ¿Creéis que este apartado prima sobre otros como Inteligencia Artificial, exactitud de la simulación, diseño de modelos, etc.?

J.S.: *Éste es un aspecto especialmente complejo de resolver en el diseño de los simuladores de aviación civil, porque tenemos que enfrentarnos a dos tipos de público. El usuario novato suele dar gran importancia a un diseño gráfico de calidad, así que no es algo que podamos pasar por alto. El jugador más experimentado suele, por el contrario, prestar poca atención a todo lo que no sea la cabina y la fidelidad de la simulación, sistemas de control, etc. En «Fly!» tenemos como objetivo prioritario ofrecer una simulación sólida, puesto que deseamos que se convierta en algo parecido a «MS Flight Simulator», en el sentido de que otras compañías desarrollen escenarios y añadidos.*

MM.: ¿Qué número de detalles y opciones crees que podrían destacarse de «Fly!» como innovadoras?



A diferencia de otros programas del género, en «Fly!» se pretende conseguir el máximo grado de realismo en la simulación, sin sacrificar por ello un elevado nivel de calidad gráfica.

J.S.: *Sinceramente, creo que el producto, de manera global, es una gran innovación en el género, porque sencillamente estamos mejorando todo lo que ya se puede encontrar en otros productos, y añadiendo lo que nos parece que les faltaba para hacer de «Fly!» un juego sobresaliente.*

MM.: En relación a la simulación de efectos atmosféricos y meteoros, ¿podría compararse «Fly!» con algunos de los que D.I.D. ha sido capaz de ofrecer en sus últimos productos?

J.S.: *Para ser sincero, no he probado ningún juego de D.I.D. desde que lanzaron «EF 2000», así que no estoy en condiciones de contestar con total seguridad. Lo que nos gustaría es que el usuario se encontrara con el potencial necesario de configuración en la variación de efectos atmosféricos, sin afectar a la jugabilidad ni la velocidad de generación gráfica.*

MM.: ¿Cómo se ven, entonces, afectados los aviones en vuelo por las condiciones atmosféricas, y qué tipo de variaciones hay?

J.S.: *El usuario puede definir parámetros como la temperatura, la velocidad del viento, presión, visibilidad, tipos de nubes... y se incluirán meteoros como lluvia, relámpagos, truenos, aguanieve, granizo, etc. El comportamiento del avión será lo más real que se pueda imaginar en las situaciones más variadas posibles. Por ejemplo, el cambio de dirección, presión, ráfagas de viento, etc., en cuanto se pase a volar sobre, entre o debajo de nubes puede ser tan complejo como en la realidad o puede llegar a ser imposible de efectuarse.*

MM.: ¿Qué tipo de interacción existe con los sistemas de control de navegación, y cómo nos podemos ver influidos –o influir– en la respuesta obtenida de la torre de control?

J.S.: *Imagino que al decir sistemas de control os referís al control del tráfico aéreo (CTA), no al control del joystick. Así, la interacción es total y la respuesta obtenida del control depende de nuestras acciones y reacciones. No hay respuestas con mensajes aleatorios o repetitivos. Si oímos al control de tráfico es porque o nosotros, o algún otro avión, estamos en su frecuencia y se trata una respuesta concreta a una acción específica. Casi todo lo referente a la IA en «Fly!» se aplica a este apartado, al usar la asistencia del control de tráfico. Teniendo esto presente se puede afirmar que el nivel alcanzado en la inteligencia artificial es bastante bueno al atender a las instrucciones que se reciben. En cualquier caso se pueden llevar cabo todo tipo de "diabluras". Si, por ejemplo, nos cruzamos en el momento de aproximación a pista con la ruta de otro avión, éste abortara el aterrizaje aunque, a diferencia de en la vida real, no será dirigido automáticamente a un área de espera. Este tipo de reacciones serán incluidas en futuras versiones. Pero si el usuario sigue un plan de vuelo, la interacción con el control es muy realista.*

MM.: ¿Incluirá algún tipo de tutorial?

J.S.: *No existirá un tutorial como tal, pero se incluirán ciertas opciones de ayuda que podrán automatizarse o dejar ciertas funciones en manos de un copiloto. Esperamos que el manual cubra todas las necesidades de jugadores novatos y expertos. No creemos que sea muy apropiado, ni realista, tener que echar mano de un menú de ayuda cuando nos encontramos haciendo una aproximación a pista.*

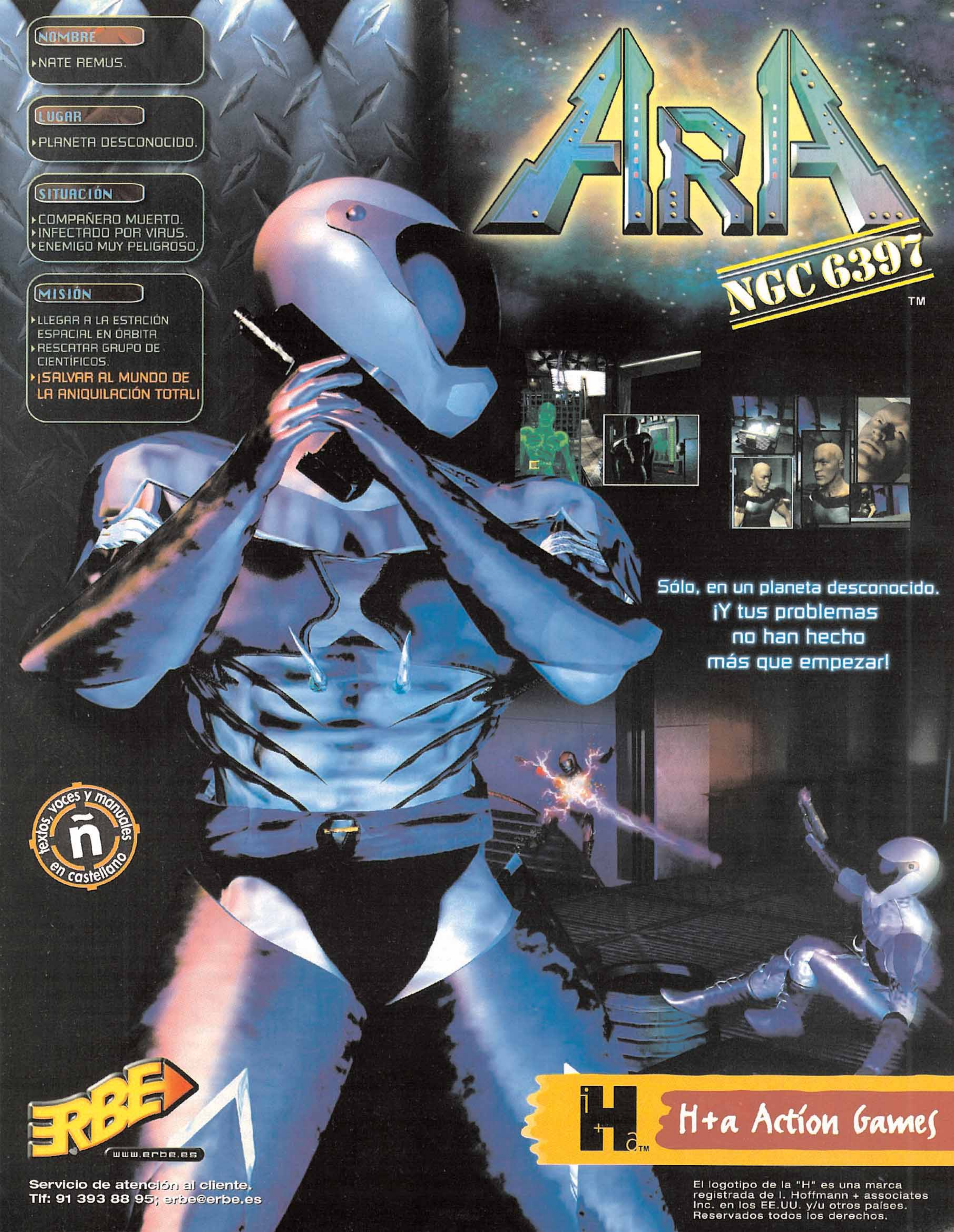
MM.: ¿Qué tipo de opciones tendrá el usuario a su disposición, en cuanto a posibilidades de vuelo?

J.S.: *Existirán dos opciones básicas, con todas sus posibles variantes. La primera será una opción de vuelo inmediato, cargando escenarios preconfigurados, con distintas variantes de condiciones de vuelo. Y la posibilidad de diseñar un plan completo de vuelo, y configurar a gusto las distintas posibilidades del aparato en cuanto a carga, coordinación del plan de vuelo con el control de tráfico aéreo, etc. En cualquier caso, el objetivo siempre será el mismo: que el usuario se divierta.*

MM.: ¿Cuáles serán los requisitos?

J.S.: *Las tarjetas con 4 MB sólo tendrán como resolución máxima 640x480. Las tarjetas con 8 y 12 MB, 640x480 y 800x600. Las tarjetas AGP llegarán hasta los 1.024x768 puntos. En cuanto a CPU y memoria, nos moveremos en un mínimo de un P200 con tarjeta aceleradora y 32 MB de RAM, pero a mejor hard mejor resultado. Nuestra recomendación será la de un buen PII, una tarjeta 3D y 64 MB de RAM, o más.*

El objetivo es conseguir el máximo realismo en la planificación de vuelos



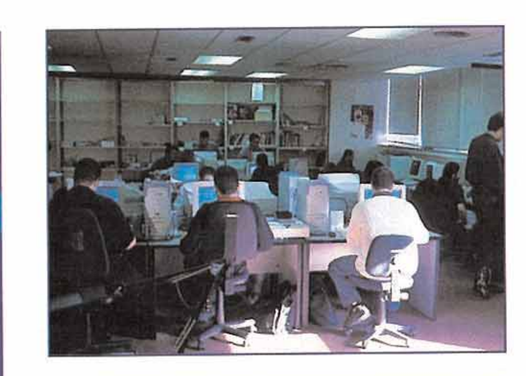
NOMBRE
NATE REMUS.
LUGAR
PLANETA DESCONOCIDO.
SITUACIÓN
COMPAÑERO MUERTO.
INFECTADO POR VIRUS.
ENEMIGO MUY PELIGROSO.
MISIÓN
LLEGAR A LA ESTACIÓN ESPACIAL EN ÓRBITA
RESCATAR GRUPO DE CIENTÍFICOS.
¡SALVAR AL MUNDO DE LA ANIQUILACIÓN TOTAL!
ARA
NGC 6397
TM
Sólo, en un planeta desconocido.
¡Y tus problemas
no han hecho
más que empezar!
textos, voces y manuales
ñ
en castellano
ERBE
www.erbe.es
Servicio de atención al cliente.
Tlf: 91 393 88 95; erbe@erbe.es
H+a Action Games
El logotipo de la "H" es una marca registrada de I. Hoffmann + associates Inc. en los EE.UU. y/u otros países.
Reservados todos los derechos.

HAMMER TECHNOLOGIES

EL SOFTWARE ESPAÑOL CRECE

No se trata de unos recién llegados al mundo del desarrollo de videojuegos, aunque están en espera de ese gran bombazo que les abra las puertas del mercado internacional, definitivamente. Hammer Technologies es una compañía relativamente joven que busca su gran oportunidad mientras no para de producir y lanzar juegos en nuestro país, intentando combinar en ellos originalidad, variedad y calidad, a precios más que atractivos.

ABRIRSE CAMINO







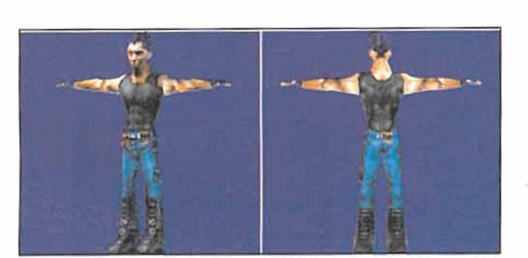
Llevan ya varios años "incordiando" en el mercado español, con títulos como «Snow Wave» o «Jurassic War», como ejemplos de algunas de sus producciones recientes. Pero, quizá, la gran virtud de Hammer Technologies, la diversidad y número de producciones, ha sido también, hasta ahora, su principal enemigo. Un arma de doble filo que, quizá, les ha impedido encontrar el título que, definitivamente, les otorgue un reconocimiento importante.

Por otro lado, y hasta no hace mucho tiempo, desarrollar videojuegos en España, una vez que se pasó la época dorada de los 8 bit, era poco menos que clamar en el desierto. Los cada vez más altos costes de grandes producciones convirtieron nuestro país en un desolador terreno para el desarrollo de software lúdico. Títulos como «Commandos», «Blade» o «PC Fútbol» –y a Dinamic le ha costado más de un lustro llegar a una posición de relativo privilegio– son los únicos que, ahora mismo, se pueden considerar al mismo nivel, por personal, infraestructura, costes y apoyo de distribución, que los títulos que las grandes compañías, a nivel internacional, desarrollan. El caso de Hammer aún se mantiene dentro de unos niveles de "modestia" apreciables. Los títulos que desarrollan cuentan con un número muy limitado de personas, tras el proceso, lo que les permite moverse en unos márgenes permisibles de costes y beneficios, y ofrecer productos de calidad, a precios atractivos.

Pero las metas de Hammer Technologies para el futuro son ambiciosas. No sólo por un grupo de juegos, actualmente en desarrollo y que comenzarán a estar disponibles en los próximos meses, sino por algún que otro proyecto de grandes proporciones, a un futuro a medio plazo, que les puede acabar dando el espaldarazo y la repercusión en el mercado que necesitan.

Una invitación de Hammer Techonologies llevó a Micromanía a los estudios de la compañía en Madrid, donde contemplamos todas las novedades que tienen preparadas para los próximos meses.

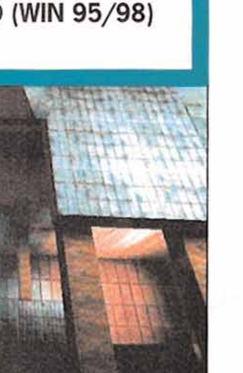




NEON ANGEL

En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA





El engine 3D de «Neon Angel» intenta ofrecer un aprovechamiento exhaustivo de las tarjetas aceleradoras, en toda su variedad de efectos.













Sin duda, éste es el gran proyecto de Hammer Technologies para el futuro. Hablamos de un título basado en un espectacular engine 3D, que pretende sacar del hardware 3D todo lo mejor y más impresionante en cuanto a efectos visuales.

Se trata, además, de una aventura 100%, repleta de acción, pero basada en un cuidadísimo guión que desarrolla una historia fascinante, oscura y emcionante, con el trasfondo de una sociedad postindustrial, en el más puro estilo de las novelas de H. Ellison o W. Gibson.

Sus protagonistas son varios personajes, con una muchacha, Killian, como centro de la acción, y un muchacho mutante, Boy, que a lo largo de la acción va creciendo –literalmente– y madurando ante nuestros ojos, hasta convertirse en protagonista absoluto.

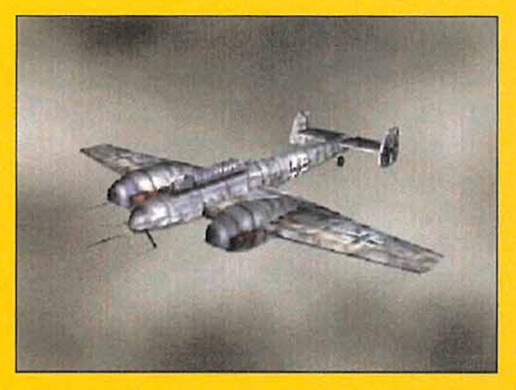
El diseño de la aventura hará pasar por diversos estados emocionales a los personajes principales, que se reflejarán físicamente, en sus diseños, actitudes, acciones y posibilidades de juego. Asimismo, todo ello también dependerá de la tecnología que «Neon Angel» utilizará. El caso del engine es, con lo poco que se ha podido ver, bastante espectacular. Efectos físicos y visuales impresionantes, escenarios dotados de una ambientación y atmósfera excelentes, luces, transparencias, FX... Un proyecto, desde luego, sumamente ambicioso.

«Neon Angel», por desgracia, aún tardará en ver la luz, y es que Hammer sabe lo que se juega con este título, y quieren que todo salga a la perfección. Hablamos, posiblemente, de una fecha en la que esté bien entrado el 2.000. Y, aunque el reto es enorme, las posibilidades que parece encerrar «Neon Angel», también lo son.

JAGDVERBAND 44

En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULACIÓN/ARCADE





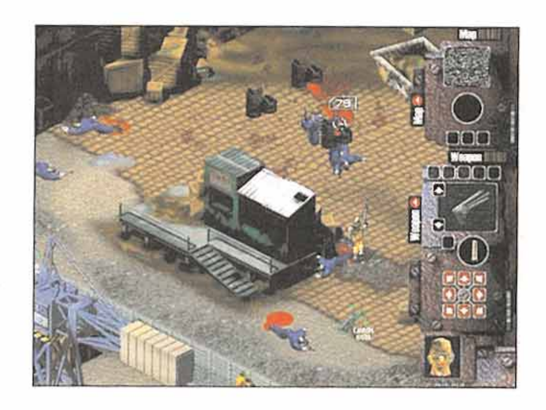
A medio camino entre la simulación y el arcade, pero más orientado a la acción que a otro concepto, está «Jagdverband 44», un título ambientado en los conflictos aéreos de la Segunda Guerra Mundial, y que pondrá a nuestra disposición más de treinta aviones reales de la contienda, de la RAF, la Luftwaffe y la Fuerza Aérea norteamericana. Nombres, misiones y situaciones sacadas de datos históricos son la base de un juego que pretende conjugar el realismo con la acción, el arcade con la simulación, y proporcionar un concepto distinto a otros juegos ya disponibles.

Se trata de todo un reto en el que, incluso, podemos participar como artilleros de un B17, en lugar de asumir el mando de un avión. Muy atractivo, a priori.

TOKENKAI

En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Con «Tokenkai», aparte del desarrollo de un título atractivo, Hammer ha querido, por así decirlo, predicar con el ejemplo, puesto que se trata de un título íntegramente diseñado con el «DIV 2», para demostrar las posibilidades de esta herramienta.
Un juego que combina la acción con unas ligeras gotas de estrategia, en un entorno isométrico ricamente trabajado a nivel visual. Sencillo, quizás, en su concepto, pero bastante divertido y variado en su puesta en práctica, invita a jugar sin complicarse. Una muy buena ambientación es uno de sus puntos fuertes. Y ya avisamos que no se trata de un título para los que odien la violencia, porque violento, lo es un poquito.



FÚTBOL DIRECTO



En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
DEPORTIVO

Ya se sabe que, en nuestro país, todo lo que huela a fútbol tiene gran parte del éxito asegurado, y Hammer ha querido llevarse también su trocito del pastel del deporte rey, en lo que videojuegos se refiere.
«Fútbol Directo» es su apuesta en este sentido, ofreciendo un título que pretende aunar realismo y jugabilidad, dentro de una marcada concepción arcade. Un entorno 3D basado en un engine de desarrollo propio, marca el escenario de la acción de «Fútbol Directo», donde se ha realizado un importante esfuerzo en la realización de modelos, campos y texturas, aunque, quizás, es el apartado de tecnología el que pretende marcar metas más ambiciosas. Diversas técnicas, para conseguir el mayor realismo posible en las animaciones de los jugadores, eliminando algunos de los fallos más típicos de los juegos 3D, han sido llevadas a cabo para conseguir una suavidad notoria, y la máxima perfección posible.
Lo va a tener difícil al competir con títulos como «FIFA 99» o el mismo «PC Fútbol». Sin embargo, los chicos de Hammer van a por todas.

HELLFIRE

En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

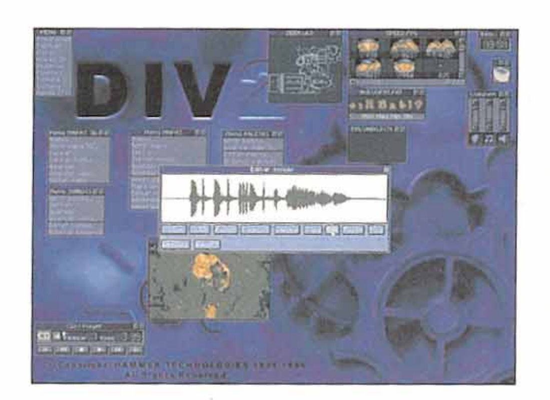
Con «Hellfire», Hammer pretende conseguir un arcade 3D en el que la adicción y una acción trepidante sean las notas dominantes. Al mismo tiempo, su intención es conseguir dotar al juego de la variedad y flexibilidad necesarias, con ciertas gotas de estrategia, por ejemplo, para evitar caer en la rutina y monotonía que, muchas veces, constituye el gran defecto de estos títulos.
En una línea muy parecida la de juegos como «Jungle Strike», esto es, con un helicóptero (mejor dicho, ocho modelos distintos de helicóptero) como protagonista absoluto, «Hellfire» ofrecerá cuatro escenarios, divididos en cinco o seis fases cada uno, con niveles crecientes de dificultad, en los que tendremos que abatir objetivos terrestres, aéreos y marítimos, evitando las andanadas y ataques de la artillería antiaérea del enemigo. Misiones nocturnas y diurnas, un sistema de control sencillo y efectivo, y una variedad de situaciones, armamento, escenarios, etc. muy conseguidas, son algunos de los puntos fuertes, amén de unos buenos efectos visuales. Las primeras impresiones recibidas denotan un excelente trabajo en tecnología y diseño.



DIV 2

Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
HERRAMIENTA DE DISEÑO

El de «DIV» es un caso aparte y de lo más atractivo dentro de las producciones de Hammer. No se trata de un juego, sino de una herramienta, sencilla y bastante potente para el usuario medio, que permite crear títulos de una calidad más que aceptable.
Su sencilla estructura e interfaz, permite incluso trabajar entornos 3D y texturas bastante complejas lo que deja la imaginación del usuario como única limitación real. Pero una de sus peculiaridades es que, en la práctica, opera bajo DOS. Desde luego, es un sistema perfecto para iniciarse en el diseño de juegos a muy bajo coste y al alcance de cualquier usuario.



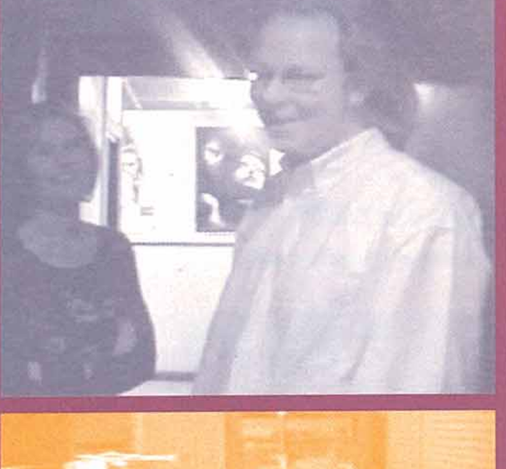
Qué duda cabe que, en los últimos tiempos, la localización –traducción y adaptación a nuestro idioma– de un videojuego, y una buena localización, para más señas, se ha convertido en una de las grandes bazas –y obligaciones– para las distribuidoras, de cara a, cuando menos, intentar alcanzar el éxito con una producción, y mucho más si se trata de un título importante. Ya que, nos guste o no, el 90% de los juegos distribuidos en España se realizan fuera de nuestras fronteras, se ha convertido en requisito indispensable el que, por lo menos, estén convenientemente adaptados a las exigencias de cada mercado. Para descubrir algunos de los secretos de este proceso, Micromanía acudió a los estudios de DL (Doblaje y Localización) Multimedia, en Madrid, para presenciar parte del mismo en «King's Quest: Máscara de Eternidad», y que servirá como ejemplo ilustrativo.

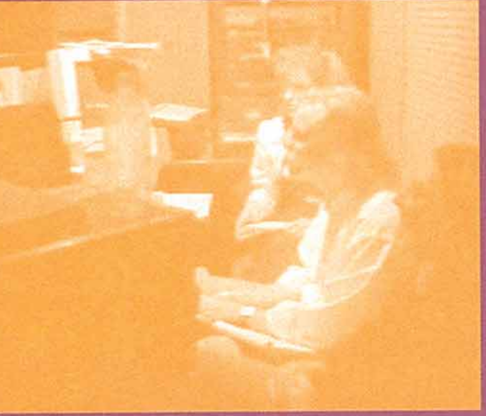
Así se hace el doblaje de un videojuego

La voz tras el personaje

Muchas veces no se da la importancia que tiene a la buena localización de un producto, y más de lo deseado nos encontramos con juegos en las tiendas, en los que reza una leyenda que, en multitud de ocasiones, los distribuidores utilizan como "excusatio non petita", para echar balones fuera y quitarse responsabilidades y posteriores reclamaciones de encima, por parte del usuario. Algo así como "Manual en castellano, software en inglés". Está muy bien que, cuando menos, se acuerden de traducir unos manuales que, seamos sinceros, la mayoría de ocasiones, y a no ser que estemos muy desesperados, casi todos los usuarios pasamos de leer. Sin embargo, y aunque en ciertos juegos una localización –buena o no, simplemente existente– no sea imprescindible, ciertos géneros, como la aventura, lo convierten en algo exigible.

El nivel de calidad que se exige en la localización en España es deudor, en buena parte, de la tradición de unos excelentes doblajes en cine







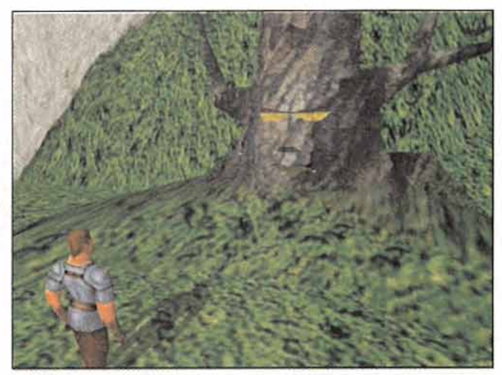
El caso de DL Multimedia y «Máscara de Eternidad» se podría considerar como típico, en su proceso. Se trata de un juego que usa la doble vertiente de texto y voces, y en el que, a diferencia de los juegos basados en vídeo real, no es preciso llegar a unos extremos de refinamiento exquisitos, para la sincronización de diálogos con movimientos de labios de los actores.

En cualquier caso, el concepto principal es siempre el mismo, la (re)creación y verosimilitud del personaje, sea virtual o no.

Charlando con Tino Martín Villa, Director del Departamento de Sistemas de Información de DL Multimedia, descubrimos algunas de las claves en que se ha de basar una buena localización. España es un país que, por tradición, siempre ha



En España, el doblaje del juego ha reunido a más de una veintena de actores profesionales.



Principales o secundarias, todas las criaturas del juego exigen una gran calidad de doblaje.



La perfecta sincronización de tiempos en los diálogos, es una de las partes más complejas.

mantenido un excelente nivel de doblaje en las producciones cinematográficas –aquí eso de la Versión Original no nos va demasiado, seamos sinceros–. Y para DL la clave está en trasladar ese buen hacer al mundo del videojuego. Sin embargo, en este caso Tino nos habló de algo que puede parecer extraño, y es el mantenerse totalmente alejado de lo que un juego en concreto haya mostrado en su versión original –el inglés, en el caso de «Máscara de Eternidad»–. Ya que se trata de crear un personaje, el actor, y el director del doblaje, sólo echan mano del guión, las características que los diseñadores del juego comentan sobre el personaje en cuestión, y algunos bocetos o dibujos, quizá, para dar forma al "alma" de esa criatura –humana o no–.

La experiencia de los profesionales –todos actores de dilatada trayectoria en el mundo del doblaje– que intervienen en el proceso, prestando su voz a los personajes de un juego, hace el resto. Es el caso de Abel Navarro (que, entre otros, ha doblado a Mr. Bean, e intervinó en la localización de «Blade Runner»), que durante nuestra visita realizaba una sesión de grabación, poniendo voz al Oráculo del Árbol, que aparece en el nivel del Pantano, en «Máscara de Eternidad», así como a otros personajes –Sage, en «El Reino de los Gnomos», etc.–

Este hecho de "renegar" del trabajo original, se debe al intento de adaptar ciertas notas culturales propias de cada país, a lo que será la versión final del juego en cada mercado. Tengamos en cuenta que la localización de un mismo juego en diferentes idiomas difiere mucho según los mercados. «Máscara de Eternidad» es un juego que cuenta con más de setenta personajes, y en España se contrató a 24 actores para doblar las voces. Sin embargo, para la versión italiana este trabajo ha sido realizado sólo por una docena de profesionales. La razón estará en adaptarse a las exigencias del mercado español, que en materia de doblaje siempre demanda calidad.

La adaptación de ciertas notas culturales es también uno de los aspectos primordiales para una buena localización

Además, cada juego exige una técnica precisa para obtener buenos resultados, y aquí la tecnología, y el trabajo del ingeniero de sonido, encuentra su hueco y razón. Para «Máscara de Eternidad» la supervisión en este apartado la llevó a cabo Ben Houge –que, además, ha sido el compositor de buena parte de la B.S.O. del juego–. Houge nos comentó que, el caso de «Máscara de Eternidad» es de los más sencillos –dentro de la complejidad– en localización. El mayor problema llega por ajustar tiempos de grabación y doblaje, y de sincronizarlos con el desarrollo de las escenas, además de acoplar el texto escrito con el hablado. Otros juegos conllevan mayor dificultad, por el hecho de sincronizar movimientos labiales con las voces. El hecho de contar con un buen sistema de digitalización, y de compresión de audio es imprescindible. Sierra usa una herramienta específica denominada DREAMS, que permite acelerar el trabajo de doblaje, subtitulados, sincronización y compilación con el código del juego, de todo el material de sonido. Y, dado que cada parte del audio se graba como pistas independientes –música, efectos, voces– hay que trabajar con todo, una y otra vez, para componer la sinfonía perfecta en cada versión localizada para distintos mercados.

Una localización, en ocasiones, es incluso más compleja que el doblaje de una película, y exige no sólo esfuerzos extra por parte de los actores –dar "personalidad" a una criatura virtual no es nada sencillo, sin apenas referencias–, sino una tecnología depurada y un trabajo y organización nada desdeñables, amén de un tiempo de producción que, a veces, bate récords. En muchos casos se trata de un trabajo por parte de las distribuidoras –en este caso Coktel, pero en otros, como Virgin, E.A., Erbe, Dinamic, Proein, etc., el trabajo se realiza con una calidad excelente– que requiere una inversión que a veces no se ve recompensado, pero que se hace obligatorio cada vez más. La calidad final, así, se ve beneficiada, y el usuario es el que puede disfrutar en toda su plenitud del título.

Hay pocas cosas en las que todos estamos de acuerdo...

PC ACTUAL *Enero '99*
"El mejor manager de fútbol de la historia"
"Un sueño para el aficionado al balompié"
"Las tácticas avanzadas permiten ver la posición que deberán ocupar los jugadores en el campo según se vaya moviendo el balón. Algo verdaderamente revolucionario"

PC WORLD *Diciembre '98*
"Destaca un manager y Promanager mucho más potente y con más variables que nunca gracias al nuevo sistema NGI de Negociación y Gestión Interactiva"

MICROMANIA *Enero '99*
"La única verdad sobre este juego es que resulta casi imposible imaginar que más se puede incorporar"
"PCFútbol 7 no sólo va a batir, una vez más todas las marcas de sus antecesores, sino que puede barrer de un plumazo a la posible competencia"

PC PLUS *Diciembre '98*
"Un revolucionario sistema de cámaras le mostrará los partidos que dispute como en la TV: planos generales, primeros planos de los jugadores, repeticiones desde diferentes ángulos..."

PC MANÍA *Enero '99*
"Entusiasmará a cualquiera que sienta pasión por el deporte rey"
"Podremos entrenar a cualquier equipo de las ligas españolas, italiana, francesa, alemana o inglesa"
"En definitiva, PCFútbol vuelve mejor que nunca"

HOME PC *Diciembre '98*
"Un control absoluto sobre todos los aspectos que rodean el fútbol profesional es lo que pretende PCFútbol. Y a fe que lo está consiguiendo"
"A su nuevo y más potente motor gráfico hay que unir unos jugadores poligonales más realistas, la perfecta recreación de los veinte estadios de Primera División, nuevos movimientos, centros, y disparos que elevan la jugabilidad"

COMPUTER GAMING WORLD *Enero '99*
"PCFútbol 7 ha conseguido llegar aún más lejos que sus predecesores... la oferta de posibilidades es simplemente bestial"
"Las novedades dentro de la gestión son numerosas, casi imposibles de compendiar... habría que hacer una revista entera dedicada a este programa para explicarlas todas"

Anuario PCFútbol | El detalle del fútbol nacional e internacional analizado día a día

PCFÚTBOL 7
TEMPORADA '98-99



Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 98/99

El mánager más potente, el simulador mundial, el programa más completo.

El Manager más potente presenta el nuevo Sistema NGI™ de Negociación y Gestión Interactiva, una auténtica revolución de los managers de fútbol. Además Euro PCFútbol™ permite competir en cualquiera de las 5 ligas más fuertes de Europa.

Simulador Mundial con más de 800 equipos y 24.000 jugadores de los cinco continentes para crear tus propias competiciones. El nuevo sistema de tácticas avanzadas te ofrece un nivel de detalle y control del juego jamás visto hasta ahora.

Y como siempre PCFútbol es **el programa más completo**: anuario, historia del fútbol español, base de datos con más de 700.000 palabras y los 100 mejores goles de la temporada 97/98 en vídeo digital, seguimiento manual y "on-line", Infofútbol™, ProQuinielas™3, Liga Manager y ProManager™, Euro PCFútbol™, Desafío Europa América, y el Simulador Mundial que como primicia estrena el sistema de comentarios a 3 con narrador, comentarista y juicio arbitral.

Las últimas noticias anuncian la publicación en EE.UU. de una demo de «Alpha Centauri» y las últimas betas de «Dungeon Keeper 2», así como la salida en el mes de marzo de «C&C Tiberian Sun», «Jagged Alliance 2» y «Commandos Mission Pack». Buenas noticias para el mes que viene. También sabemos que hay noticias de «Heroes of Might and Magic III», «Civilization: Call to Power» –ambos con Preview en este mismo número–, pero no de «Seven Kingdoms II», o «Age of Empires 2», emplazados para el verano. Esperemos que sea así, y no se conviertan en desaparecidos en combate o se pospongan más.

RANKING DE BATALLAS

«Commandos» se ha hecho fuerte en el primer puesto y, a tenor de las votaciones, parece que va a permanecer mucho tiempo en él. El resto de la lista está un tanto alborotada, pero nadie es capaz de molestar al líder.

1.-	COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
2.-	STARCRAFT
3.-	AGE OF EMPIRES
4.-	WARCRAFT II
5.-	C&C: RED ALERT
6.-	HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
7.-	CIVILIZATION II
8.-	THEME HOSPITAL
9.-	TOTAL ANNIHILATION
10.-	DUNGEON KEEPER

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Desaparecidos en combate

Comenzamos la reunión con muchas ganas, pues no hay tiempo que perder. El primero en aparecer es nuestro amigo Anxo David Feijoo, que nos pide un buen truco para «X-COM: Apocalypse». Pues no podemos por menos que ofrecerte el mejor: carga tu partida salvada en una misión no táctica y, utilizando un editor hexadecimal, dirígete a la posición 33D40 y escribe allí FF FF FF para obtener 17'6 millones de créditos.

Dos amigos de 14 años de Barcelona que se identifican por sus iniciales, en un correo electrónico nos preguntan por alguna dirección para jugar a «Dungeon Keeper» por Internet. La respuesta es que debéis dirigiros al servidor multijugador de Electronic Arts en www.ea.com.

La salida de «Commandos Mission Pack» en marzo es uno de los acontecimientos más esperados del año

También para «Dungeon Keeper», nos pide de trucos nuestro amigo Raúl Catalina. Una forma de obtener monstruos en el juego es sacrificando otros en el templo. Así, al sacrificar duendes, los siguientes que creemos serán más baratos. Con una mosca y una araña obtendremos un warlock, con 2 escarabajos completaremos la fabricación en curso, con 2 moscas terminaremos la investigación actual, con un escarabajo y una araña obtendremos una dama de la oscuridad, con 3 arañas conseguiremos un demonio de hiel, con un fantasma mataremos a todas las gallinas, con un vampiro pondremos enfermos a todos los monstruos, con un segador astado los pondremos hambrientos, y con una dama de la oscuridad, un demonio de hiel y un troll obtendremos un segador astado.

Andrés Cassinello nos pide información sobre el juego «Saga: la Furia de los Vikingos». Este juego está siendo desarrollado por Cryo, y se espera que su publicación sea inmediata, si es que no se ha publicado ya cuando leas estas líneas.

David Luna se encuentra atascado en la fase "Los herreros de Muirthemne" del juego «Myth», donde no sabe cómo atravesar las trampas. Supongo que estará atrapado en la parte de los pilares y las arañas, que exige de mucha paciencia y concentración para ser superada. Sin acercarte a ninguno de los pilares, mata a distancia a las arañas que hay junto a ellos con tus arqueros. Una vez que hayas acabado con todas, dirígete al pilar que hay en la esquina Sudoeste, mientras envías a un berserker a que active el pilar Nororeste, pero sin dejar que le destruyan. Cuando se activa un pilar, todos los demás se desactivan, por lo que puedes aprovechar para

RITES OF WAR



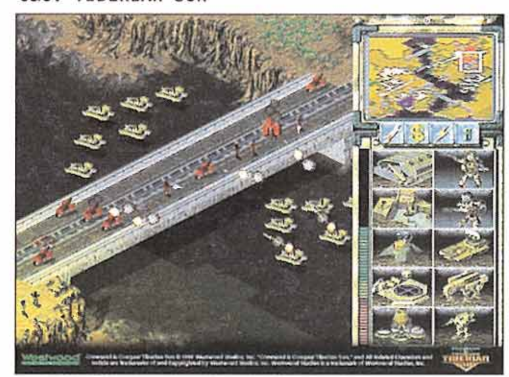
IMPERIALISM II



C&C:TIBERIAN SUN



C&C: TIBERIAN SUN



Noticias Noticias

• Lo más nuevo de Psygnosis es **«Metal Fatigue»**, un juego de estrategia en tiempo real realizado con un potente engine 3D poligonal capaz de manejar animaciones prodigiosas. En este juego manejaremos un ejército compuesto por unos pocos vehículos para ataque, defensa y recolección, todos muy especializados, y una serie de robots –como Mechs– compuestos de módulos independientes, animados por separado. La acción tiene lugar en mapas situados en planos independientes conectados entre sí y ambientados en un mundo futuro.

• Saltamos a nuestros viejos conocidos de SSI, que siguen ofreciéndonos juegos continuación de sus éxitos. El primero es **«Imperialism II: Age of Exploration»**, que sigue basándose en el sistema por turnos de su predecesor, pero centrado ahora en la exploración y conquista de un nuevo mundo. Por ello, los combates tendrán más importancia, y el interfaz de los mismos se mejorará en la línea de «Panzer General». La simulación económica y comercial seguirá siendo predominante, aunque con componentes de diplomacia, investigación y gestión de recursos.

• El segundo juego de SSI estará ambientado en el universo de «Warhammer 40.000», y se llamará **«Rites of War»**. En él manejaremos a los guerreros Eldar en su lucha por la supervivencia contra los Tyranids. Compuesto por 24 misiones y 70 unidades renderizadas en 3D sobre escenarios realizados en SVGA mejorando anteriores títulos de «W40K». Incluirá acción, pero el aspecto estratégico será muy acusado, y fácilmente aplicable.

• Blizzard publicará en breve un "remake" de «Warcraft II» llamado **«Warcraft II Platinum»**, que será igual que el anterior, pero con la salvedad de funcionar bajo Windows 95 y constar de dos nuevas campañas veteranas para los bandos orco y humano. Sus otras nuevas mejoras estarán centradas en las opciones multijugador tanto sobre Battle.net como por red o modem.

• **«Close Combat III: The Russian Front»** es el nombre completo del próximo wargame de Microsoft, previsto para este mes. En la línea de los dos anteriores, se concentra aún más en los aspectos personales y psicológicos de los soldados, así como en el realismo histórico y táctico de los combates. Contará con 300 pelotones de hombres especializados, 100 tipos de armas y 60 de soldados, 80 vehículos y cañones, para conseguir una gran variedad, apoyada también en un editor de escenarios muy mejorado.

• Interactive Magic reserva para el verano la aparición de **«Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars»**, también en tiempo real, como su predecesor, pero intentando llenar las carencias de aquel. Un mayor detalle en los escenarios, más unidades y misiones más complejas en una trama más densa van a ser sus principales bazas, aunque conservará el aspecto externo y de interfaz de «Seven Kingdoms».

• Por aclamación popular (según ellos), Talonsoft va a publicar **«Battleground 9: Chickamauga»**, basado en la famosa batalla de la Guerra de Secesión americana. Ahora que **«101 Airborne en Normandía»** ha sido publicado en nuestro país, hay posibilidades que **«East Front»** o **«West Front»** también lo sean, así como **«The Operational Art of Wa**r», de la que ya se prepara su segunda parte.

Noticias Noticias

Echad un vistazo a las direcciones que os proporcionamos del gran «Railroad Tycoon II»

Estrategas Enredados

Ya sabéis que nuestra Escuela es, ante todo, una forma de hacer amigos con todos los amantes de la estrategia, como los que nos ofrecen sus correos electrónicos este mes:

ninette@entelchile.net: Para cualquier cosa relacionada con «C&C» y «Red Alert».
a.herrero@cgac.es: Busca gente con la que jugar a «Hexplore».
UEI0054097500@eurociber.es: Para hablar sobre todo de «Age of Empires» y su continuación.
vpozo@jet.es: Para jugar a «Starcraft» y a cualquiera de la saga «C&C».

Y además, un recopilatorio especial de direcciones sobre «Railroad Tycoon II»:

The Depot: http://railroad.gagames.com/
The Terminal: http://rrt2.battle-zone.com/index.shtml
Slap!: http://www.strategygames.net/games/RailroadTycoon2/RRTycoon2frames.htm
Ceebee's RRT2 Site: http://www.wkpowerlink.com/~bbarkman/html/rr2.htm
Waterloo Station: http://waterloo.gamepost.com/
Train 'n' Money: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/2488/rt2/
The Train Manager: http://www.i-france.com/rr2/
UK Express Rail: http://rrtii.future.easyspace.com/
Robber Baron: http://www.rzuser.uni-heidelberg.de/~cmuel113/
CyberRail: http://meltingpot.fortunecity.com/thurlow/51/rrt2page.htm

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

CLOSE COMBAT III



pasar todas tus tropas por el pilar Sudoeste, con lo que habrás entrado en la primera zona. Haz lo mismo en todos los pilares para pasarte la fase.
Es en la misión 4 de «Commandos» donde se encuentra atascado Alberto Corell. La situación a tu problema exige tan sólo un poco de rapidez. Cuando llegues a la vía del tren, esperas a que pase y, con el francotirador, matas al vigía del puente en el otro lado. Después, y para evitar que la patrulla descubra el cuerpo, llevas corriendo al boina verde hasta donde cayó el cadáver y lo escondes. Ya puedes pasar a todo tu grupo al otro lado del puente sin problemas, con cuidado del tren y arrastrándolos cuando llegues al otro lado.
Para terminar, comentar unas cuestiones breves. Para Jorge Riquelme, transmitir sus felicitaciones a los chicos de Pyro Studios por su trabajo, y decirle que la salida de «C&C: Tiberian Sun» está fijada para marzo de este año. Para Luis Medina Tamayo, recomendarle que contacte con Electronic Arts, pues ellos son los que pueden ayudarle con su problema técnico en «Warhammer: Dark Omen».
Y también en febrero hemos llegado al final de nuestra escuela, la única del mundo que no necesita hacer exámenes para comprobar lo bien que lo hacen sus alumnos. Hasta el mes que viene.

El Estratega Anónimo
(alias Sherlock Holmes)



El Truco del mes

101 AIRBORNE EN NORMANDÍA

Durante el juego, teclead los siguientes códigos para obtener las ventajas asociadas a los mismos:

AirNormandy: Repite el salto de los paracaidistas.

AngryManDinners: Proporciona comida a los soldados.

Beef: Acaba con todas las vacas que haya en el mapa.

Heknows: Desactiva el truco Iknow.

Helllive: Mata a todos los alemanes que haya en el mapa.

Hohoho: Proporciona una MG42 con dos cintas de munición.

Ihaveyounow: Todos los alemanes en el mapa se rinden.

Iknow: Muestra todos los alemanes, bolsas de equipo, e interior de las casas.

PrisonPod: Libera de los paracaídas a todos los soldados.

Robocop3: Hace que el soldado se vuelva loco.

TraitorTraitor: Hace que el soldado se rinda.

Weasel: Pone disponibles todos los soldados en el mapa.

YouGoSquishNow: Mapa todos los alemanes en el mapa.

Temas para el DEBATE

Parece que colea todavía el debate sobre si "¿Son juegos de estrategia los juegos de estrategia en tiempo real?". Esta vez la opinión, muy cabal también, nos la envía por correo electrónico Miguel Rodríguez Álvarez.

Según él, *"...que los juegos sean de estrategia o arcade depende del usuario. Por ejemplo: En «C&C» puedes atacar "a lo loco" con todo por delante, o preparar ataques de granaderos y artilleros rodeando la base mientras atacas desde un flanco para destrozar y/o atraer a sus tropas, mientras otras tropas entran por el frente y/o otro lateral para destrozar, masacrar, aniquilar, etc. O también, atacar a su cosechadora, con lo que tomarán represalias al instante, dejando la base casi indefensa ante un ataque. Todo depende de la imaginación, la habilidad de hacer grupos, estrategias y la facilidad de movimientos con el ratón. Y, aunque estos juegos no fuesen de estrategia, es mi género preferido, como decía una compañera de sección..."*

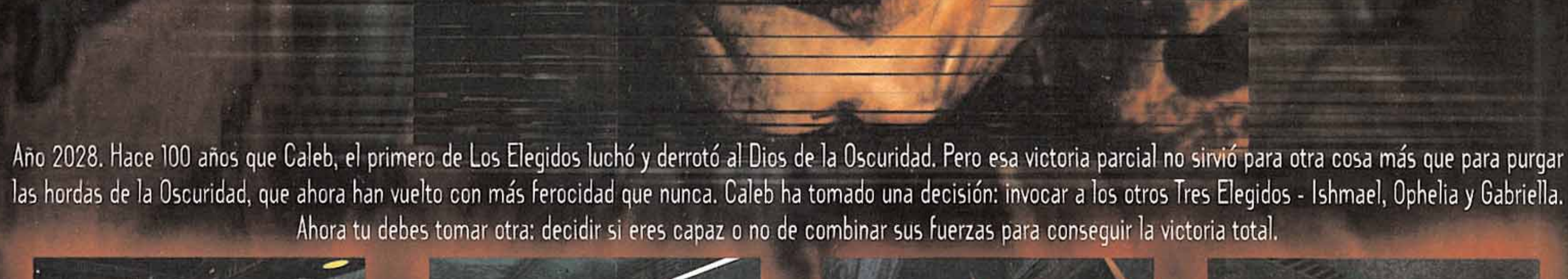
Ahí queda eso, y como ya os decía, creo que Miguel tiene mucha razón en lo que dice. Pero también tenemos la opinión de Iván Velasco, que se pronuncia afirmativamente sobre la pregunta de debate en los siguientes términos: *"...Yo creo que en un juego de estrategia por turnos, te puedes parar a pensar tu jugada mucho más tiempo y también echar un vistazo a tus recursos, el estado de tus tropas, etc. En un juego de estrategia en tiempo real también puedes planear tu ataque y supervisar tu ejército, pero debes hacerlo con más rapidez, ya que mientras tanto tu enemigo puede estar planeando un ataque contra ti, por lo que mientras que atacas no puedes descuidar tu base, debes de construir defensas, colocarlas estratégicamente, asignar un grupo de unidades a defender cada construcción, etc. Por lo que yo opino que en los juegos de estrategia en tiempo real tienes que usar una estrategia diferente, más rápida y precisa que en los juegos por turnos; por lo que yo creo que sí son juegos de estrategia..."*

Son dos opiniones más que pueden o no coincidir con las vuestras, pero que son muy justificadas y razonables. Todo depende.



La peor de tus pesadillas acaba de empezar...

THE CHOSEN
BLOOD II



Año 2028. Hace 100 años que Caleb, el primero de Los Elegidos luchó y derrotó al Dios de la Oscuridad. Pero esa victoria parcial no sirvió para otra cosa más que para purgar las hordas de la Oscuridad, que ahora han vuelto con más ferocidad que nunca. Caleb ha tomado una decisión: invocar a los otros Tres Elegidos - Ishmael, Ophelia y Gabriella. Ahora tu debes tomar otra: decidir si eres capaz o no de combinar sus fuerzas para conseguir la victoria total.



30 niveles de acción 3D de tamaño descomunal y que siguen un hilo argumental casi cinematográfico.



Enemigos espectaculares con modelados 3D e IAs sin precendentes... y 18 armas para destruirlos.



Utilización del Engine LithTech. Efectos de luz, texturas y ambiente (viento, lluvia, niebla...) como jamás habrás visto.



Métete en la piel de uno de los 4 Elegidos, cada uno con sus características propias que incluso podrás modificar a tu antojo.







Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918



CONCURSO EUROPEAN AIR WAR

PONTE EL CASCO Y PREPÁRATE A VOLAR.
CONTESTA A LAS PREGUNTAS Y ENVÍANOS EL CUPÓN DE PARTICIPACIÓN.

¡REGALAMOS 5 JUEGOS "EUROPEAN AIR WAR" Y 10 JOYSTICK "GAMESTICK™14"!

1-**¿Cúal es el nombre del primer avión de combate a reacción del Mundo?**
A- Messerschmitt Me-262
B- Gruman F-14 Tomcat
C- North American P-51 Mustang

2-**¿En qué fecha aproximada tuvo lugar la batalla de Inglaterra?**
A- Invierno de 1939
B- Primavera de 1946
C- Verano de 1940

3-**¿Cómo se llamó en la Segunda Guerra Mundial a la fuerza aérea de Alemania?**
A- Lhooffvaften
B- Luftwaffe
C- G.E.F.

4-**¿En European Air War, cuántos aviones pueden participar a la vez en una batalla?**
A- Más de 1024
B- 256
C- 438.2

5-**¿Cuál de estos aviones participó en la Segunda Guerra Mundial y está representado en European Air War?**
A- Concorde
B- F-117
C- Spitfire

6-**¿De qué instrumento de navegación disponían los aviones de European Air War?**
A- Una Brújula.
B- Un radar digital.
C- Unas lentes de visión nocturna.



Características «GAMESTICK™14»:
- 4 botones de disparo, 2 frontales y 2 en la parte superior.
- Controles de alta sensibilidad y manejo ergonómico.
- Switch de 4 direcciones.
- Incluye software de instalación Windows 95.
- Para jugadores diestros y zurdos.
- Compatible con DOS y Windows 95.
- Más de 2 metros de cable.



1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con la respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «EUROPEAN AIR WAR» **2.-** De entre todas las cartas recibidas se extraerán CINCO, que serán premiadas con el juego de EUROPEAN AIR WAR para PC y un JOYSTICK «GAMESTICK™14». A continuación se extraerán CINCO más que serán premiadas con un JOYSTICK «GAMESTICK™14». El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3.-** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Enero de 1999 hasta el 26 de Febrero de 1999. **4.-** La elección de los ganadores se realizará el 2 de Marzo de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Abril de la revista Micromanía. **5.-** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **6.-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre / Apellidos . . . .
Dirección . . . . Localidad. . . . .
Provincia. . . . . C. Postal . . . . Teléfono . . . .
RESPUESTAS:
•1.- . . . . . . •2.- . . . . . . •3.- . . . . . . •4.- . . . . . . •5.- . . . . . . •6.- . . . . . .

48 CIVILIZATION. CALL TO POWER



La continuación de la saga emprendida por Sid Meier hace unos años, está a la vuelta de la esquina. Nuevas unidades, espíritu de continuación y una mejor resolución gráfica son sus cartas de presentación.

52 TOCA TOURING CARS 2



Y seguimos con las continuaciones. Esta vez de la mano de Codemasters y su famoso «TOCA», ofreciendo ahora más espectacularidad, si cabe, que su antecesor.

58 HEROES OF M&M III



La esperada tercera parte de esta saga está a punto de ver la luz. Muchos somos los que esperábamos noticias de New World Computing, y parece que nuestras plegarias han sido escuchadas.

Febrero es un mes que no se suele destacar del resto por los lanzamientos de las compañías, precisamente. Es más, son bien pocos los lanzamientos que, después de unas ajetreadas navidades, se atreven a siquiera ser anunciados para una futura salida al mercado del videojuego.

Pero no por ello en Micromanía dejamos de buscar lo mejor que las compañías ofrerán en un futuro cercano. Títulos commo «Civilization. Call to Power», «Heroes of Might and Magic III», «Quest for Glory V» o la esperadísima segunda parte de «Resident Evil» para ordenadores compatibles, son sólo el aperitivo que podréis encontrar en las siguientes páginas, además de esas otras previews que destacamos más por su aspecto que por lo que digan nuestros redactores, apelando a aquello de que una imagen vale más que mil palabras.

Con todo, esperamos que sea de vuestro agrado la sección de Previews de este mes, emplazándoos hasta el próximo mes, que habrá más novedades, de eso podéis estar seguros.

sumario

42	MORTYR
	QUAKE III: ARENA
	PUMA STREET SOCCER
43	SLAVE ZERO
	SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP
	SOUTH PARK
44	JANE'S A10
	SID MEIER'S ALPHA CENTAURI
	GALLEON
	FLEET COMMAND
45	GT SPORTS CAR RACING
	HOGS OF WAR
46	REQUIEM
	TANKTICS
52	TOP GUN. HORNET'S NEST
60	DARKSTONE
74	SHOGO. MOBILE ARMOR DIVISION

64 QUEST FOR GLORY V



La exitosa serie de Sierra viene con aires remozados, para ofrecernos todo lo que las nuevas tecnologías han puesto al servidio de las aventuras de toda la vida.

68 MANKIND



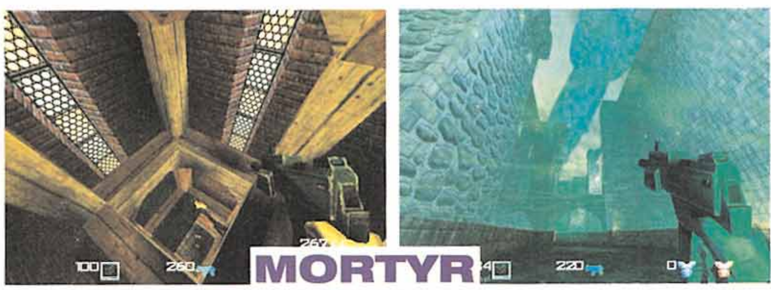
Cryo está desarrollando lo que va a ser el primer juego en tiempo real para jugar sólo a través de Internet. Una apuesta arriesgada, pero que seguro todos los estrategas aprobarán.

70 RESIDENT EVIL 2



Y seguimos con más continuaciones. El trepidante y terrorífico programa de Capcom y Virgin está casi listo para salir a la calle para PC. Los apasionados a esta saga deben estar de enorabuena.

MORTYR

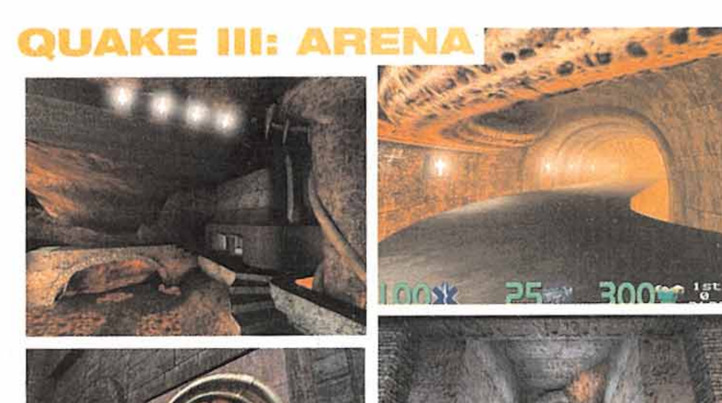




Un título muy distinto a lo que Interactive Magic nos tiene acostumbrados es «Mortyr». Acción en primera persona, y un indudable "tufillo" a "remake" de «Wolfenstein 3D», aunque diseñado gracias a un exclusivo engine 3D, y dotado de una calidad bastante elevada.

«Mortyr», desde su presentación, no ha dejado de recibir alabanzas de la crítica internacional. Y aunque su lanzamiento está previsto para el próximo Marzo, aún no se ha podido contemplar una versión lo bastante acabada como para tener una impresión verdadera de sus posibilidades. Lo que se ha visto presenta un aspecto excelente, pero «Mortyr» aún tiene que demostrar toda su valía, no justificándose sólo en la calidad gráfica para aspirar a convertirse en uno de los mejores, en un género que cada vez se está poniendo más duro y competitivo.

QUAKE III: ARENA



Parece que id Software quiere sorprender a todos, pues su «Quake Arena» puede estar más cerca de lo que todos nos pensamos. Del mutismo absoluto, característica de la compañía de John Carmack, en todos sus desarrollos, se ha pasado a una pequeña avalancha de información, en la que imágenes y características del juego se van descubriendo poco a poco.

De hecho, ya se ha anunciado Marzo como fecha concreta para que en Internet haga su aparición una demo de «Arena» que, como ya es sabido, contará con la particularidad de ser un título desarrollado exclusivamente para jugar en red. Esperaremos, pues, hasta el mes que viene, para poder empezar a disfrutar de todo lo que id Software quiere ofrecernos con este esperado título.

PUMA STREET SOCCER

En un género dominado por «FIFA» y otros títulos de gran calidad, hacerse un hueco es cada vez más complicado. Por ello, quizá, Hudson ha preferido abordar el deporte rey, el fútbol, en una variante que no es la primera vez que aparece, pero siempre ha causado buena impresión: el fútbol sala, ambientado en escenarios poco menos que originales.

«Puma Street Soccer» aparece como un título relativamente original, y que pretende superar todo lo relacionado con la simulación –más o menos efectista– para poner el énfasis en la acción y el juego arcade. Apoyado por animaciones basadas en "motion capture", el juego pretende situarse en un nivel distinto al de los grandes representantes del género, pero sin renunciar por ello a la calidad.

SLAVE ZERO

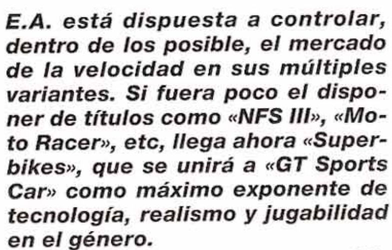





Accolade no para. Mientras ultima todos los detalles de juegos como «Redline» o «Starcon», anuncia el desarrollo de «Slave Zero», juego con el que entran en el terreno de la acción pura y dura –en el más puro estilo «Quake»–.
Los protagonistas de «Slave Zero», como en otros juegos de inminente aparición, como «Shogo», son unos enormes seres mecánicos dotados de una parafernalia bélica y armamentística que sobrepasa el terreno de la ciencia ficción. Ambientado en escenarios de muy diversas características, los combates en decorados urbanos parecen situarse como el grueso de la acción en «Slave Zero», un juego que suple sus lacras en originalidad con una calidad técnica, a tenor de lo visto hasta ahora, realmente elevada.

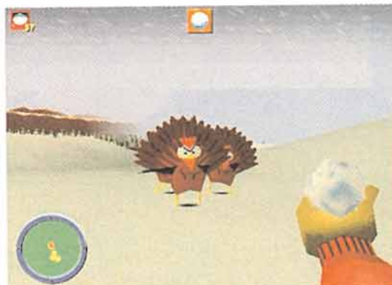
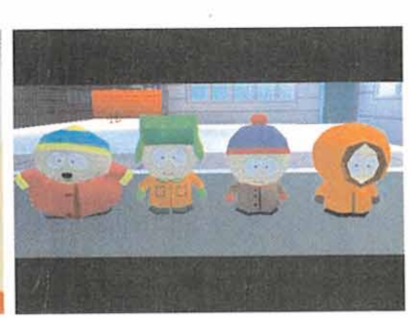
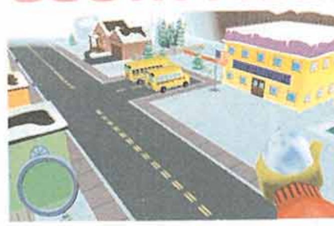


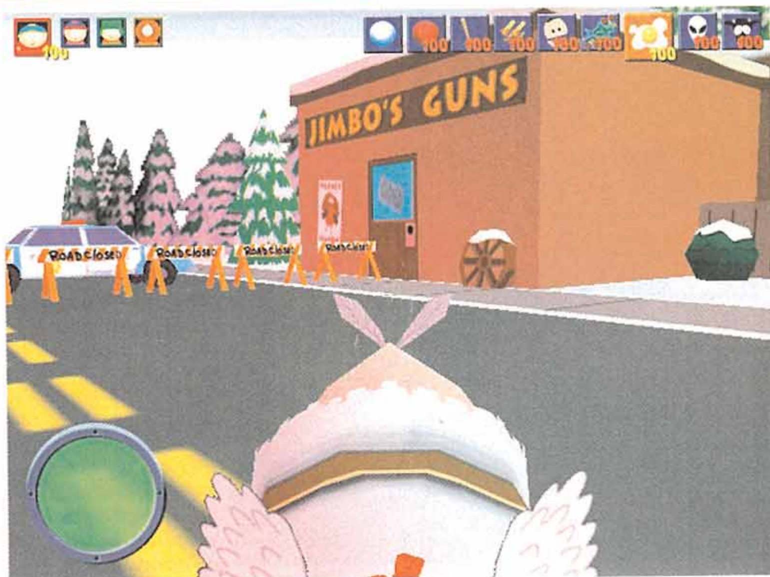

SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP

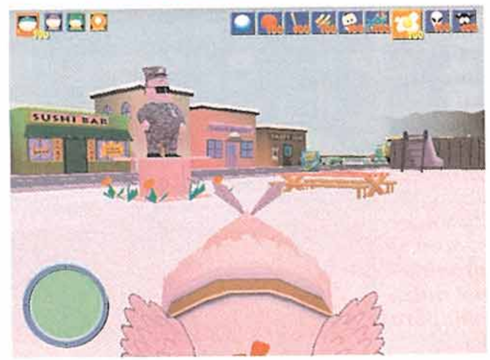



E.A. está dispuesta a controlar, dentro de los posible, el mercado de la velocidad en sus múltiples variantes. Si fuera poco el disponer de títulos como «NFS III», «Moto Racer», etc, llega ahora «Superbikes», que se unirá a «GT Sports Car» como máximo exponente de tecnología, realismo y jugabilidad en el género.
«Superbikes», desarrollado por Milestone, fue presentado por vez primera en el último E3, y pese a su precario estado de desarrollo en aquel momento, ya ofrecía un aspecto realmente insuperable en multitud de aspectos. Un juego que se puede aupar a los primeros puestos del género, a poco que la competencia se descuide.

SOUTH PARK





Personajes como los Simpson, o Beavis y Butthead están a punto de encontrarse con unas criaturas dispuestas a plantarles dura batalla en su propio terreno, el humor vitriólico y la puya hiriente, con la aparición de «South Park», juego distribuido por Acclaim y basado en la serie de animación que arrasa en Estados Unidos, protagonizada por unos niños bastante salvajes.
«South Park» se está desarrollando como un juego de acción en 3D con toques de aventura, y su ambientación, tanto en diseño de escenarios como gráfico, se mantiene fiel en todo momento a la de la serie de animación, hasta en sus más pequeños detalles. Un juego diferente y original, para pasar muy buenos ratos.

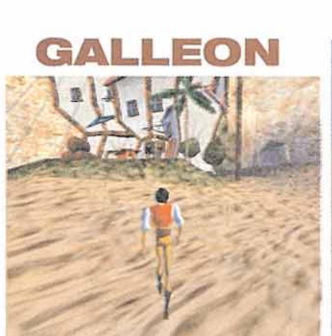
JANE'S A10



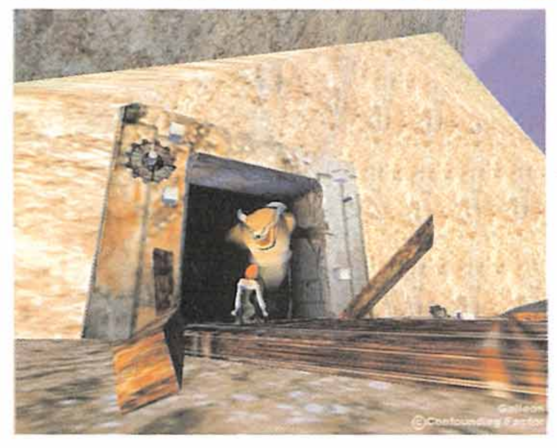


La nueva producción de Jane's -«Jane's A10»- pretende convertirse en el producto más fiel y realista dedicado a este modelo, superando cualquier producción anterior dedicada al mismo. No es una tarea fácil, pues títulos como «A10 Cuba» de Parsoft tienen en su contra el transcurso del tiempo y la escasa tecnología, aunque tenía una fidelidad de simulación altísimo nivel.

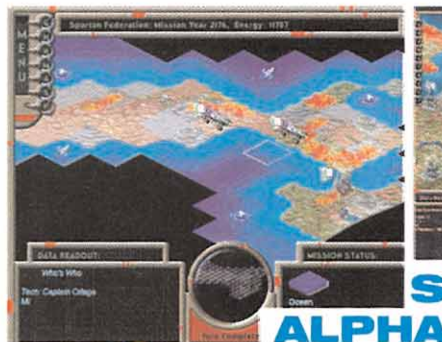
GALLEON







Confounding Factor está llamado a convertirse en uno de los equipos de programación del año. «Galleon» es su tarjeta de presentación; reúne lo mejor de los juegos de aventura, la acción 3D y unas sorprendentes, por su increíble calidad, animaciones, así como un diseño visual lleno de ricos matices y espectacular en su concepción.

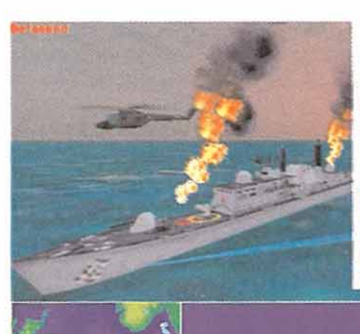




SID MEIER'S ALPHA CENTAURI



Cada vez está más cerca el esperadísimo «Alpha Centauri» de Firaxis. La nueva compañía de Sid Meier afronta con este título un riesgo notable. Mientras la mayoría de títulos de estrategia apuestan por el tiempo real, Mr. Meier sigue fiel a sus principios, queriendo demostrar que aún es posible llevar el juego por turnos a nuevas cotas de calidad. El tiempo dirá.









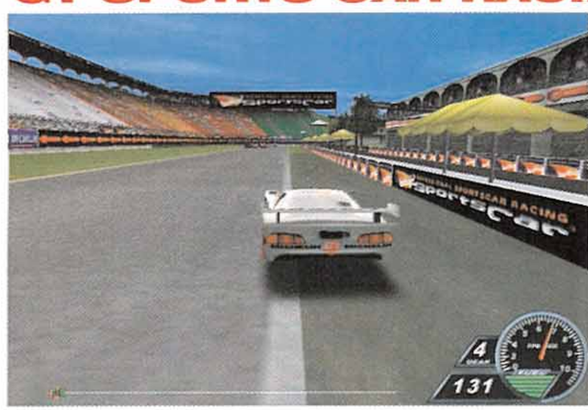
FLEET COMMAND

Indudable y, casi sorprendente por lo continuada, es la trayectoria de éxitos de Jane's en el mundo de la simulación, pero pocos, muy pocos podíamos esperar una tan grata sorpresa como «Fleet Command». Alejándose -relativamente- de su línea de producción, la compañía anuncia «Fleet Command», un título que hace de la estrategia bélica, con las más modernas fuerzas de la Armada como protagonistas principales, su razón de ser. Toda la inmensa base de datos sobre modelos de aviones, buques de guerra y conflictos bélicos reales estará presente en un título que intenta ofrecer un nuevo punto de vista sobre el género -y sobre la compañía- con una estructura formal quizá no excesivamente original, pero tremendamente atractiva.





GT SPORTS CAR RACING



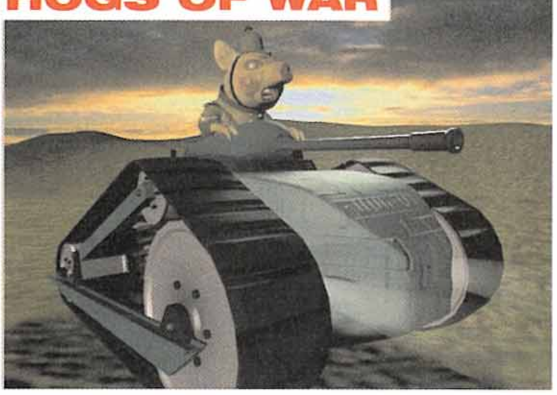




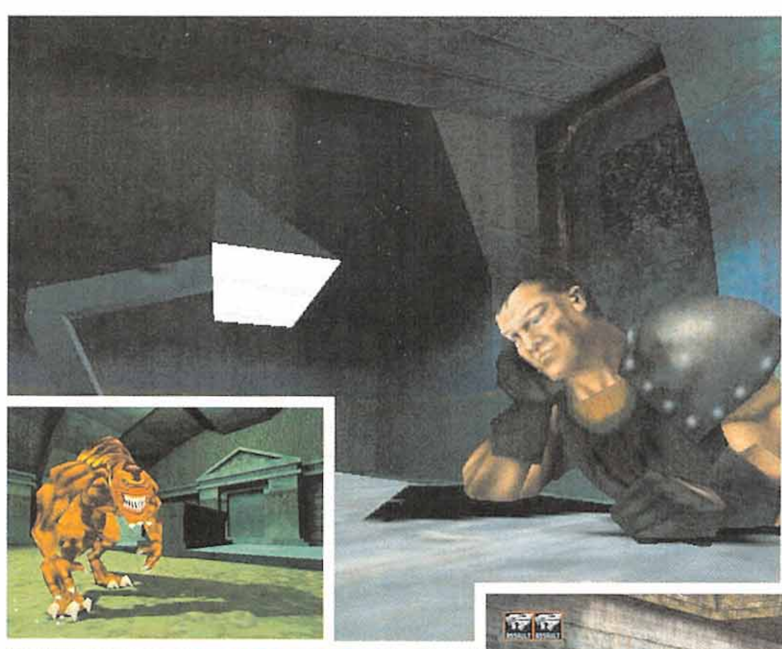


Tras la compra de E.A. de gran parte de los estudios de desarrollo de Virgin, «GT Sports Car Racing», uno de los títulos que la última tenía en preparación, se ha convertido en uno de los productos de gala para Electronic Arts en la nueva campaña de 1.999. Tan es así, que E.A. ha decidido que el juego deberá aparecer en el mercado bajo el prestigioso sello de E.A. Sports, puesto que reúne una calidad de simulación, un nivel de jugabilidad y un diseño gráfico tan excelentes, que ha de ser presentado como uno de los mejores en su género. Así, al menos, también parecen atestiguarlo las primeras versiones del juego.

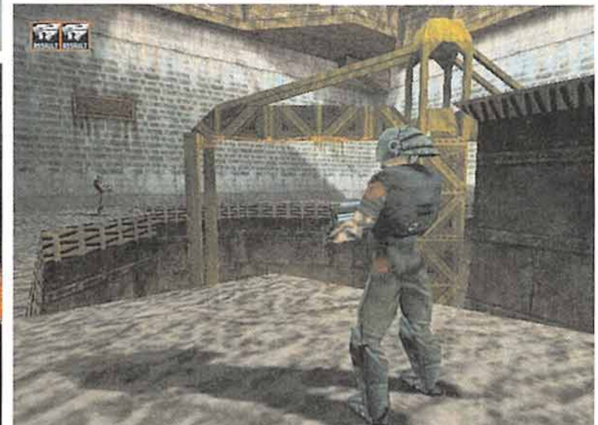
HOGS OF WAR



En la guerra se suele decir que todo vale, y el pensar que el enemigo es "un cerdo", es poco menos que lo normal. Sin embargo, en el nuevo título que Gremlin está desarrollando para PC y PSX, «Hogs of War», tan cariñoso apelativo estará más que justificado, pues la compañía ha escogido como protagonistas de este título de acción bélica con ligeras gotas de estrategia a, ni más ni menos, que una piara de marranos. «Hogs of War» pretende dar así un toque de humor, algo "diferente", al tiempo que dotarlo de una simpatía que trascienda el nada inocente trasfondo de una guerra como ambientación. Un juego, qué duda cabe, que llama la atención.







REQUIEM

Tras el desarrollo de «Uprising» –y el inminente «Uprising 2»– Cyclone Studios y 3DO parecen haberle cogido el tranquillo a los desarrollos de juegos en 3D. La mejor prueba está en el lanzamiento de «Requiem», que cada día que pasa está más cercano.

«Requiem» ofrece, a priori, aparte de una acción frenética ciertos toques de aventura y hasta rol, que pretenden diferenciar a este título de la gran mayoría de producciones aparecidas hasta el momento. Una imaginería visual de elevada calidad es una de las grandes bazas del juego, cuyo engine 3D ha sido mimado en múltiples detalles, para hacer la competencia a cualquier posible rival, en materia de tecnología.



TANKTICS



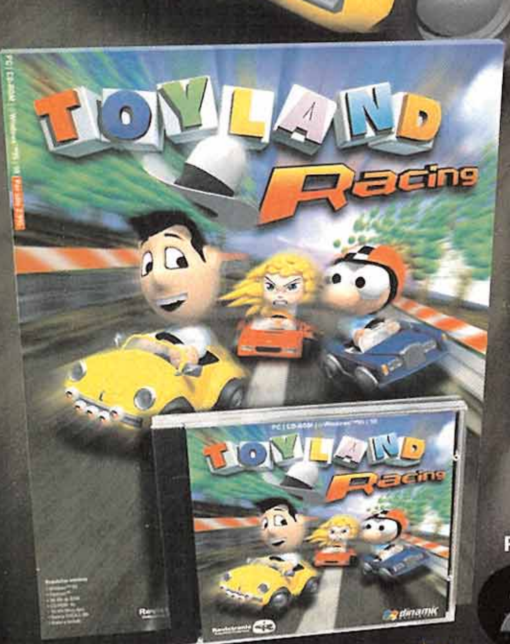
La originalidad y la particular calidad que DMA sabe dar a todos sus títulos –recordemos, como ejemplo más reciente, «Grand Theft Auto»– son las credenciales de su, parece que por fin, inminente «Tanktics», un título que lleva más de dos años en desarrollo, y que ofrece una muy peculiar visión de la acción estratégica.

«Tanktics» oculta tras su aspecto infantil, un complejo diseño y desarrollo para conseguir, con muy pocas variantes y opciones, una jugabilidad extrema, una diversión poco habitual y unas posibilidades en la acción realmente increíbles.

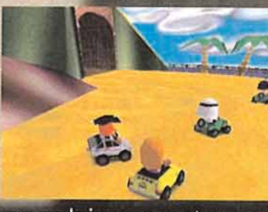
Regala el arcade de coches más divertido.
¿Se te ocurre alguna excusa mejor
para ponerte a los mandos de Toyland Racing?















Toyland Racing combina en tu ordenador la emoción de las carreras más trepidantes con la sencillez de manejo y la máxima jugabilidad de las consolas. Tres tipos de competición, 8 divertidos personajes, 15 circuitos diferentes y 8 originales vehiculos hacen de Toyland Racing el arcade de cohes más divertido.

Modo práctica con los consejos de Mr. Chatty | Dificultad progresiva | Pruebas de nivel y circuitos ocultos | Narración de la carrera en tiempo real | 2 jugadores simultáneos | Hasta 8 jugadores en red o internet.

La opción inteligente para los que tienen ordenador

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98



Ptas.





Aceleración 3D opcional



LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Civilization: Call to Power
Camino de la prosperidad

La serie «Civilization» ha supuesto una de las más importantes expresiones del videojuego y, sin duda, sentó la pauta a seguir para futuros desarrollos. Ahora, «Civilization: Call to Power» está a punto, y todo indica que servirá, de nuevo, como punto de referencia.



Tanto en las escenas de introducción como en diversas ocasiones a lo largo del juego, seremos obsequiados con magníficos vídeos cinemáticos.



ACTIVISION/MICROPROSE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

La filosofía de «Civilization», de la misma manera que en sus anteriores versiones, nos recuerda al nacimiento de un ser humano. Al igual que cualquier civilización al principio de su vida, un recién nacido es quizás el ser más indefenso de la naturaleza y, sin embargo, el potencial del ser humano lo convierte, a medida que va creciendo, en un ser dominante sobre las demás especies. De la misma forma, cuando emprendamos la aventura de miles de años en «Civilization: Call to Power» empezaremos siendo una pequeña comunidad de limitados recursos, pero nuestras posibilidades de expansión y aprendizaje nos permitirán confeccionar un basto impero cuyo poder se extienda más allá del planeta Tierra.

MÁS ALLÁ DE LA HISTORIA

Desde el origen del hombre hasta la más difusa frontera de un imaginado futuro, construiremos un imperio partiendo de un reducido grupo de población. Su poder militar, político, científico y cultural deberá aumentar

Personajes
Unidades
Descubrimientos


Abolicionista


Samurai


Marine Espacial

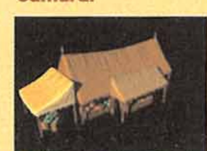

Ingeniero Espacial

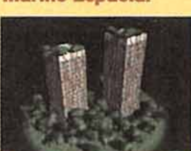
Antiaéreo


Galeón


Hospital


Templo


Comercio


Ruinas por virus

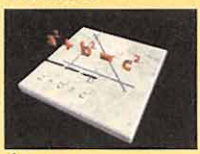

Invernadero


Farmacia


Aerodinámica


Leyes


Cibernética


Álgebra


Caballería


Televisión




Imprenta


Ingravidez



Las Maravillas son elementos cruciales en el desarrollo de una civilización que le proporcionan diversas ventajas, como prestigio, experiencia, etc., y ponen en relieve la capacidad de la misma.





El nivel de interacción y el interface han sido mejorados ampliamente con respecto a «Civilization II», punto donde este último había quedado más desfasado en la actualidad.



Las batallas pueden tener lugar en cualquier entorno y con cualquier unidad de combate, aplicándose en ellas los más avanzados recursos tecnológicos de cada civilización.



Existen unas curiosas unidades de combate que se dedican al terrorismo biológico, devastando una ciudad a base de crear polución y mal estar en su población.

En esta nueva entrega de «Civilization» se están ampliado notablemente sus posibilidades, lo que se traduce en un entorno totalmente abierto donde apenas nada está predefinido

hasta convertirse en el más avanzado imperio en el mundo. El margen de tiempo que tenemos para realizar tal hazaña es de 7.000 años, que van desde el 4.000 a. C. hasta el año 3.000 d. C., donde nos encontraremos con un entorno futurista de rigurosa ciencia-ficción. Mucho más enriquecedora y emocionante de lo que pueda ofrecer la estrategia estrictamente bélica, la experiencia de jugar a «Civilization: Call to Power» nos propone un entorno de comunidad y civilización llevado a su máxima expresión, junto con unos gráficos adecuados con los tiempos que corren y un novedoso modo multijugador.

RECARGO DE TAREAS

El programa se divide en varias vertientes, en las que para construir el imperio más poderoso del mundo habremos de atender a funciones como la exploración de nuevas tierras, los descubrimientos, perfeccionamiento de tecnología en todas las materias –como la Física, las Matemáticas o hasta la Informática– y las "maravillas", que son una importantísima herramienta para convertirse en un líder del globo.

También el desarrollo político y cultural de la civilización son un factor clave, ya que los habitantes de la misma actuarán en consecuencia. Estableciendo un sistema político autoritario con esclavos o una democracia la población, se comportarán de acuerdo con la jerarquía a la que son sometidos. Su colaboración y rendimiento dependerá de la fuerza de su imperio, pero como es lógico, cada estatus social tendrá unas aptitudes y habilidades distintas a tener en cuenta. También el camino de estudio que siga nuestra civilización condicionará el nivel y la vertiente cultural de nuestros súbditos. De este modo, el destino de nuestra civilización será definido a partir de las decisiones económicas, políticas y militares que adoptemos, además de la acertada gestión de recursos e investigación en diversos campos de la técnica y la ciencia. Esto es lo que hará posible que el juego sea totalmente abierto en su transcurso, de manera que, para ganar, no existe un camino determinado, sino que puede hacerse de infinitas formas, dejando al jugador total libertad para afrontar su misión con cualquier planteamiento. Todo dependerá de la propia personalidad de cada jugador y de sus habilidades, por lo que a lo largo del tiempo de juego, las cualidades y defectos de nuestra civilización serán un importante testigo de nosotros mismos.



La actividad en el espacio se hará en un nivel superior diferenciado del suelo, quedando éste semioculto mediante una especie de niebla. En el mar, sin embargo, se hará en un nivel inferior.





El poder del Clero, la propaganda y la Política Económica son factores decisivos en «Civilization: Call to Power», al igual que ha ocurrido en la sociedad a lo largo de la historia

EXPANSIÓN SIN LÍMITE

Podremos, además, colonizar más allá de las fronteras del globo terráqueo a otro planeta liderando conquistas por tierra, mar, aire, y por el espacio exterior. Construyendo colonias orbitales en el espacio, y añadiendo nuevas tecnologías y poder a nuestro arsenal bélico, podremos conocer y aprovecharnos de los beneficios de los conocimientos de alienígenas de otras galaxias. Además, en el descubrimiento y estudio de los recursos marinos conoceremos las ventajas de construir un imperio oceánico sumergido. Luego, una vez establecidos, emplearemos un sinfín de estrategias para dominar el mundo, que pueden pasar tanto por la violencia como por la paz, o de la conspiración a la diplomacia. Reforzando nuestro potencial militar con maniobras poco convencionales en otros juegos, como la propaganda, utilizar una economía agresiva, terrorismo biológico o la expansión religiosa nos daremos cuenta que el uso de los recursos bélicos son sólo una herramienta más y no la única para extender nuestros dominios.

Ansiosos estamos los fanáticos a «Civilization» de poder echar el guante a este producto que, sin duda, harán las delicias tanto de los incondicionales como los nuevos aventureros.

S.T.M.

El implacable paso del tiempo





Numerosos son los avances que pueden apreciarse en «Civilization: Call to Power» con respecto a su antecesor, ya que han pasado ya dos años desde su publicación y el tiempo no perdona. Así, los programadores han realizado un especial esfuerzo en dotar al programa de la frescura necesaria para atraer tanto a los aficionados como a los no iniciados en la serie incorporando nuevas características.

MÁS ELEMENTOS: Unidades y edificaciones de todo tipo, así como tecnologías y las novedosas Maravillas, que son hazañas y logros en cualquier materia del arte, o la tecnología que ensalzan la grandeza de una civilización, al igual que ocurre en nuestra propia historia. Al realizarlas estableceremos un hito en la humanidad que se verá reflejada con impresionantes escenas cinemáticas.

NUEVOS ESCENARIOS: El mar y el espacio exterior representan nuevos entornos donde desarrollar nuestra expansión que añaden muchas nuevas posibilidades.

MEJORES GRÁFICOS: Las animaciones de todos los elementos, y del propio escenario, contarán con una gran suavidad. Además, la alta resolución y la paleta de colores de 16 bit proveerán al programa de una notable calidad gráfica.

ESTRATEGIAS: Incluyendo nuevos conceptos de estrategia, «Civilization: Call to Power» logrará ser, una vez más, el programa más abierto y gigantesco en cuanto a posibilidades de juego dentro de su género.

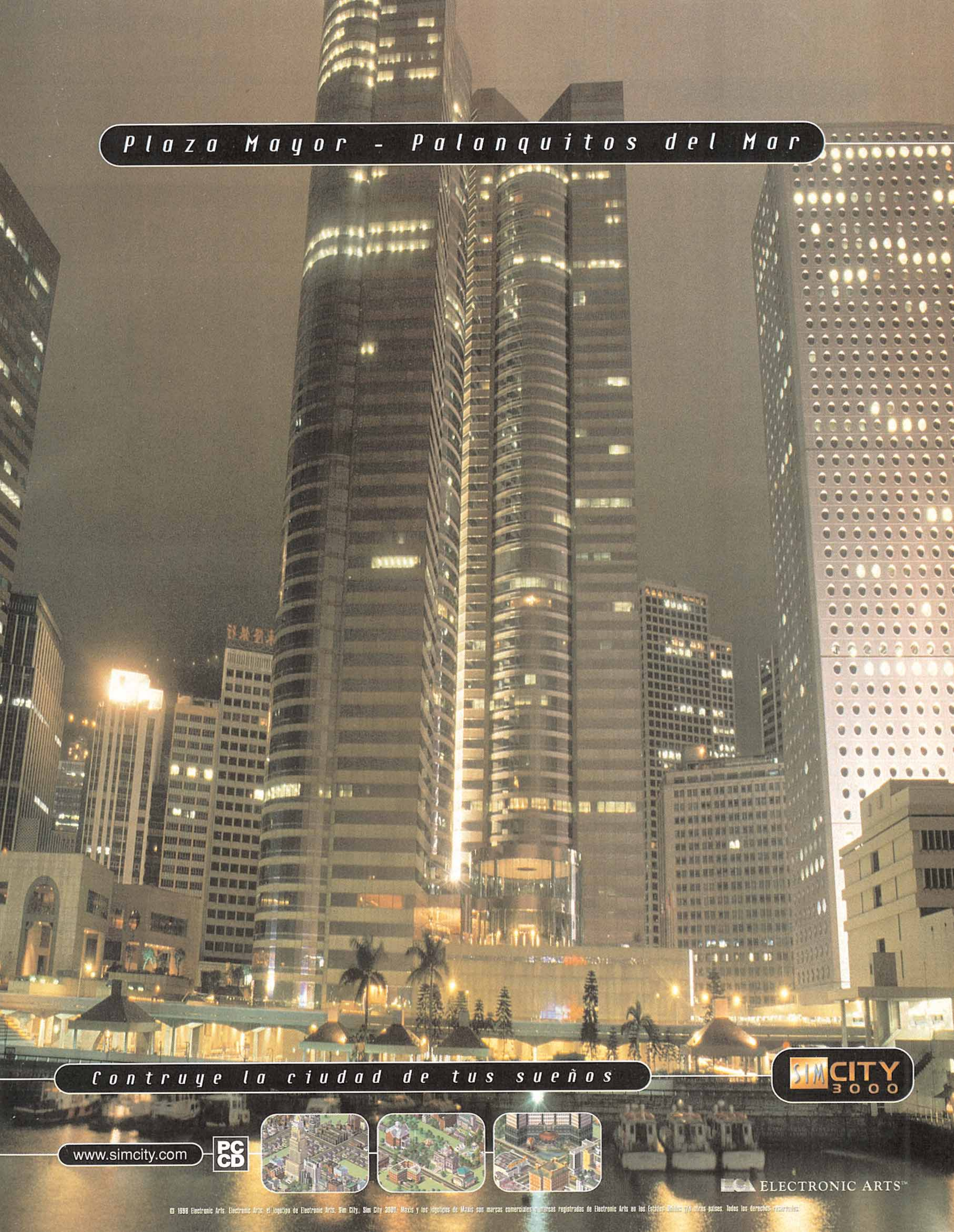
EDITOR: El Editor de Escenarios es una de las incorporaciones más deseadas, quizá por que es la mejor manera de observar las ventajas e inconvenientes de los diversos entornos.

INTERACCIÓN: Las relaciones diplomáticas y las opciones del juego han aumentado sus funciones muy significativamente, consiguiendo un nivel de interacción que nos desbordará y abrumará en los primeros juegos.

INTERFACE: La interfaz se ha mejorado notablemente, ofreciendo todo tipo de funciones a través del ratón; así mismo, el sistema de guardar partidas es mucho más avanzado que en anteriores versiones, ya que nos permite hacerlo en cualquier momento.







Plaza Mayor - Palanquitos del Mar
Contruye la ciudad de tus sueños
SIM CITY 3000
www.simcity.com
PC CD
ELECTRONIC ARTS™
© 1998 Electronic Arts. Electronic Arts, el logotipo de Electronic Arts, Sim City, Sim City 3000, Maxis y los logotipos de Maxis son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Todos los derechos reservados.

Top Gun. Hornet's Nest
Nido de avispas

Es curioso ver cómo una firma de soft puede desempeñar una labor titánica a la hora de desarrollar el mejor simulador en lo que llevamos de década –«Falcon 4.0»–, diseñando el programa durante casi cinco años, y a la vez sacar al mercado en breves fechas un simulador que desde el primer vistazo se ve que será de los del montón, y que probablemente no hayan tardado de desarrollar ni un año. Es el caso de «Top Gun: Hornet's Nest».







Las misiones se desarrollarán en tres escenarios predefinidos: Siberia, Irak y Colombia, sin que ninguna de ellas parezca ofrecer, a priori, originalidad al género de los simuladores de aviones de combate aéreo.

ZIPPER INTERAC./MICROPROSE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

Este sim es una continuación del ya aparecido hace unos años «Top Gun», aunque bajo la firma de Spectrum Holobyte y, tal y como fue la primera entrega, será más un entretenido arcade que un simulador de vuelo.
En esta ocasión el avión estrella es el F/A-18 –parece que últimamente se ha puesto de moda este soberbio caza-bombardero y ya hay varios títulos en el mercado que lo tienen como protagonista–.
Los programadores anuncian que el modelo de simulación será bastante realista, pero la realidad es que el intento se queda exclusivamente en el pilotaje de la máquina, pero el resto del trabajo es poco fiel a la realidad y se convierte en una labor de arcade más que de simulación. También los programadores aseguran que habrá un gran dinamismo en las misiones, y en cambio hemos comprobado cómo las actualizaciones tardan en ser tenidas en cuenta incluso varias misiones más tarde. Todo ello a juzgar por una versión bastante avanzada –no terminada– del juego.

TRES ESCENARIOS

El programa presentará tres modos de campaña completos de acción para luchar otra vez bajo el nombre en clave de "Maverick" (recordad el personaje de la película que da nombre al juego). En territorio siberiano lucharemos contra un líder ruso renegado –otra vez la misma historia de muchas campañas–, el General Martikov. En su momento, tomó el control de toda Siberia y ahora está extendiendo su poder por el resto del mundo.

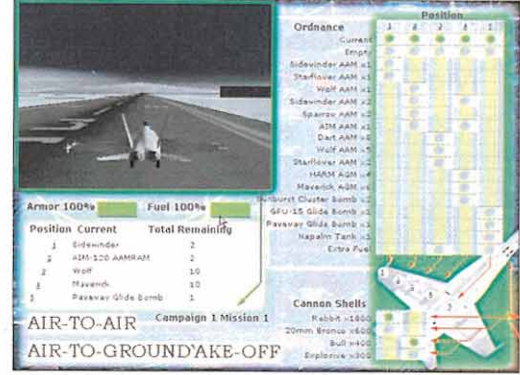


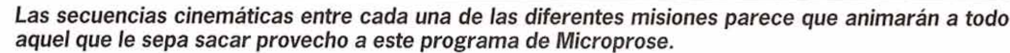
Para luchar en la campaña de Irak entramos a pertenecer a la facción religiosa Ba'al Kistan y nos enrolamos en una guerra fundamentalista –sin nada que ver con la Guerra del Golfo, pero compartiendo escenario–.
Por último, la campaña de Colombia tampoco suena muy original. Tal y como imagináis, la zurra se la tendremos que dar a un cártel de drogas, aunque para animar la situación tendremos la ayuda de los Panameños. En esta campaña hay una curiosa misión que es recuperar un F/A-18E Super Hornet que ha sido robado por tropas chinas que están implicadas en el cártel de droga. Tendremos que pilotar el F/A-18C, aterrizar en el aeródromo enemigo, llenar el avión que nos ha traído de explosivos, y saltar sobre el Super Hornet para recuperarlo de manos no










Las secuencias cinemáticas entre cada una de las diferentes misiones parece que animarán a todo aquel que le sepa sacar provecho a este programa de Microprose.

Antes del despegue de cada misión deberemos proveer al avión con aquello que necesitemos.

recomendables. Esta misión es una especie de bonus de regalo para poder pilotar el Super Hornet, ya que en las demás misiones del simulador el avión disponible es el F/A-18C.

GRÁFICOS SÍ, SIMULACIÓN NO

El programa presenta más de 30 misiones en total, con unas diez misiones por cada campaña. No son muchas misiones y, al ser enlatadas, es de suponer que el juego es "de los que se acaban", una vez voladas las tres campañas, ya no habrá nada nuevo. Parece que sólo bajo el modo de Multijugador se van a implementar una serie de misiones con la configuración de las que hay en las campañas, pero con la finalidad del "Dogfight", es decir, para pegarse entre jugadores en combate cerrado.

Para ambientar los escenarios de las campañas tiene unos 20 elementos diferentes, entre aviones y vehículos de tierra, que participan en ellas. Curiosamente, y aunque los tres escenarios son completamente distintos, no sólo geográficamente, sino también por razones históricas armamentísticas, en múltiples ocasiones los demás objetos y vehículos que rodean a nuestro F/A-18C se solapan entre las tres campañas.

Por otro lado, «Top Gun: Hornet's Nest» se ajustará a los tiempos que corren y adaptará soporte para tecnología 3Dfx Glide y Direct 3D. Ambos casos combinados con tarjetas aceleradoras Voodoo 2, nos permitirán disfrutar de resoluciones de hasta 1.024x768.



Como su antecesor, el juego seguirá la línea establecida por una historia contada en vídeo, que entre misión y misión nos animará y nos marcará las pautas a seguir durante las campañas.

En fin, que nadie espere de «Top Gun: Hornet's Nest» un rival para el magnífico «Hornet Korea». Nada de eso, que nadie crea que si compra «Top Gun: Hornet's Nest» podrá sustituir a otros simuladores del mercado y tendrá la misma diversión.

«Top Gun: Hornet's Nest» será divertido y entretenido, pero no un simulador realista. Está claro que tiene que haber de todo, y en el mercado de los simuladores de vuelo hay un pequeño sector en el que se han colado algunos arcades. Éste un buen ejemplo de esta situación.

G. "SHARKY" C.

«Top Gun: Hornet's Nest» sigue una línea marcada por una historia contada en vídeo, que entre misión y misión nos marcará las pautas a seguir durante las campañas

TOCA Touring Cars 2
Conducir por instinto

Codemasters es una de las compañías más importantes en el género de simulación de carreras. Su aclamado éxito con «Colin McRae Rally» no venía sino a demostrar que, tras programas como «TOCA Touring Car Championship», su dominio con los automóviles era ya magistral. Ahora «TOCA Touring Cars 2», avalado por la experiencia y el talento de sus creadores, se perfila como toda una garantía de espectacularidad y realismo.



En la salida es muy importante ser cauto con las colisiones por la proximidad de todos los coches; y además, es fundamental intentar empezar la carrera en posiciones de cabeza

CODEMASTERS
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
DEPORTIVO

Los juegos de carreras, y en particular los simuladores, son uno de los géneros más universales en público y plataformas, pero pocas veces un programa tiene una calidad tal que le permita conducir coches producidos en la vida real con todo lujo de detalles. El hecho de adquirir licencias de las casas más relevantes en las distintas competiciones, obliga a dotar a cada modelo de vehículo de la fidelidad necesaria que pueda equipararle con su homólogo real. Por eso, la conducción de «TOCA 2» será su aspecto más cuidado, para lo que resulta del todo necesario echar mano de cálculos físicos y dotar a los modelos de gran número de polígonos. Gracias a esto, se puede simular eficazmente la reacción del vehículo ante las maniobras del piloto e irregularidades del terreno.

MODELOS QUEBRADIZOS

Sin embargo, «TOCA 2» irá más allá, puesto que cualquier colisión tendrá consecuencias en la chapa de los coches deformando o rompiendo su estructura. Además, la inercia inducida en maniobras bruscas, o las condiciones de la pista, intervienen en factores como la adherencia o la estabilidad. Por otro lado, nuestros rivales poseerán un comportamiento artificial muy depurado, obligándonos a pensar en el trazado del circuito de forma que evitemos ser adelantados. Cada vehículo actuará de una forma determinada según las circunstancias de la carrera. Si se produjese una colisión múltiple, los participantes intentarán evitar verse implicados esquivando los obstáculos. Esta situación es fácilmente apreciable en cualquier momento, ya que la perspectiva semielevada desde detrás del coche permite observar estos detalles. Claro está que en cuestión de vistas contaremos con muchos y muy diversos ángulos.

Por todos conocidos

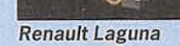

Audi A4


Ford Mondeo


Nissan Primera GT


Honda Accord


Renault Laguna


Peugeot 406


Volvo S40

Vauxhall Vectra

Entrada en boxes



Al entrar en el carril directo a boxes el control del coche lo tomará el programa automáticamente y veremos que existen varias paradas que corresponderán al tipo de recambios o reparaciones que el vehículo necesita. En ellas veremos los mecánicos de nuestra escudería en espera y, al parar, en breves segundos nuestro coche estará a punto para reanudar la carrera. Observaremos que, como se trata de una competición británica, el volante se sitúa en el lado derecho del vehículo.



Las colisiones violentas provocarán el deterioro del vehículo y que éste desprenda humo y chispas del capó, pudiendo incluso llegar a incendiarse.

El nombre de nuestro piloto estará impreso en la parte superior de la luna trasera, así el coche queda personalizado, conservando algo que el original ya tuvo.



En la elección de los muchos vehículos de «TOCA 2» podremos elegir entre la caja de cambios automática o manual, la primera más sencilla, pero con inferiores prestaciones en el rendimiento del motor.







MECÁNICA DE COMPETICIÓN

La configuración del vehículo podrá modificarse en varios factores, como suspensión, ruedas, caja de cambios etc. La conducción requerirá de más habilidad que la habitual, sobre todo a velocidades elevadas, donde cualquier colisión o deslizamiento puede llevarnos a la cuneta. No obstante, existirán diferentes niveles de dificultad, así como la opción de cambio automático. Las averías producidas al colisionar en la carrera tendrán consecuencias negativas en las prestaciones del coche y serán claramente visibles tanto en la chapa como en las lunas. Si la colisión ha sido más seria, el motor o la transmisión pueden verse influidos y podremos ver chispas y humo negro saliendo del capó. Así pues, dependiendo del circuito y de las circunstancias de carrera, habrá ocasiones en los que la lucha por la primera posición se convierta en un auténtico campo de batalla, con fragmentos de carrocería desprendiéndose por la pista.

Esta segunda entrega poseerá mejoras apreciables desde el primer momento que, en general, le darán al programa más extensión, más coches y una conducción más depurada. Los gráficos, tanto de los coches como de los circuitos de la competición ,tendrán un mejor acabado, utilizando para ello mayor cantidad de polígonos y texturas con más definición, sin que se pierda un ápice de velocidad e incluso incrementándose ésta, gracias sobre todo a la optimización de código. Ahora las curvas, cambios de rasante e intersecciones son más numerosos presentando en ocasiones rutas alternativas.

«TOCA 2» será básicamente el mismo programa que la anterior versión, eso sí, con mejoras sustanciales, llegando a su máxima plenitud si disponemos de un equipo de volante y pedales con ForceFeedback, característica que se está contemplando muy cuidadosamente para que la reproducción de la resistencia y vibraciones inducidas al volante sean lo más precisas posible y por supuesto con la casi obligada aceleración gráfica.

S.T.M.

El realismo de la conducción será el aspecto más notable, para el cual se ha contado con licencias de las principales escuderías participantes en la competición inglesa

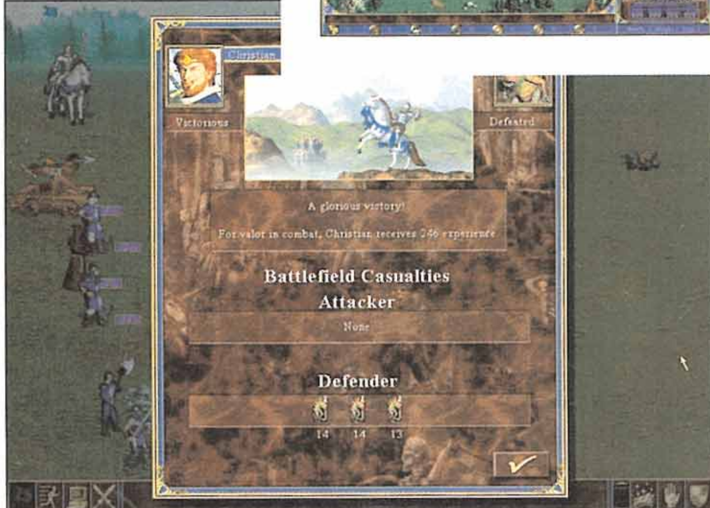
Heroes of Might & Magic III
El destino de una reina

Una de las sagas más exitosas de New World Computing está a punto de contar con una tercera parte. «Heroes of Might & Magic III» supondrá una fuerte entrada dentro del género de la estrategia y la alegría de todos los aficionados que llevan ya mucho tiempo esperando la llegada de este título.



Al igual que ocurría en la segunda parte, en cada escenario habrá una seria de obeliscos que nos dirán el paradero de un artefacto mágico enterrado, descubriendo varias piezas de un enorme puzzle.

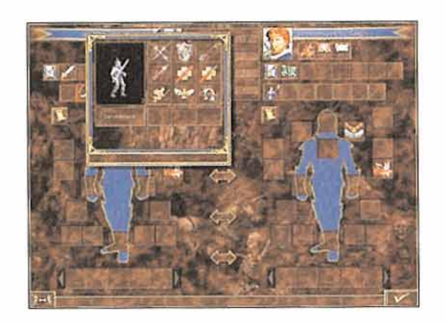




3DO/NEW WORLD COMPUTING
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Tras recibir la noticia de la muerte de su padre, Catherine Ironfist, reina de la tierra de Enroth, regresó en barco a su lugar natal para atender los oficios funerarios. Temiéndose lo peor, se hizo acompañar por su guardia personal, y su sexto sentido no le falló en absoluto, pues al llegar a la costa de Erathia, Catherine encontró la torre de un mago aliado completamente destruida y abandonada, sin ningún signo de vida en las cercanías. Allí mismo, se dio cuenta de que su reino estaba siendo dominado por los ejércitos enemigos que, tiempo atrás, consiguió expulsar.

Reuniendo un ejército con los villanos que encontró en los pueblos costeros, Catherine se dirigió a la capital de Erathia, restaurando todo aquello que veía mal en el camino. Tras recuperar Enroth, la reina descubrió que su padre no había muerto por causas naturales, sino que había sido envenenado. A partir de ahora, su misión como única gobernanta de Erathia era clara: arreglar todo el caos producido por sus enemigos y encontrar al asesino de su progenitor.



MUCHA MÁS ESTRATEGIA

Con este argumento, interesante y bien elaborado, comenzará la tercera entrega de uno de los juegos de estrategia con más éxito e índice de aceptación entre todos los aficionados al género. Nos estamos refiriendo, cómo no, a «Heroes of Might & Magic III». Un título que, aunando todo lo bueno de las dos partes anteriores, y aprovechando la potencia de los ordenadores que hay en la actualidad, mucho mayor que la que había cuando apareció «Heroes of Might & Magic II», será un bombazo dentro del sector informático lúdico, que dará mucho de qué hablar entre los profesionales y los aficionados y que no dejará impasible a nadie, por muy escéptico que sea en referencia al género de la estrategia.

Entre sus características cabría destacar una resolución en pantalla de 800x600, con 65.000 colores; una remodelación completa de escenarios



La campaña nos obligará a escoger al bando de los caballeros, pero a cambio nos dará la posibilidad de participar en una historia de conquistas donde nosotros seremos los principales protagonistas.





y personajes, que ya no tendrán ese aspecto infantiloide, más apropiado para un cuento de hadas; ocho tipos diferentes de ciudades, cuyo número es mayor que el de su predecesor, al igual que la cantidad de héroes diferentes, que ahora será de dieciséis, lo que nos da a entender que cada ciudad tendrá a su disposición, y directamente relacionados, dos tipos de héroe, uno dedicado al arte de la guerra y otro a la magia.

El campo de visión en el mapa general aumentará en un cuarenta y cinco por ciento y el escenario de batalla será un sesenta por ciento más grande, y en este último los héroes podrán controlar más máquinas de guerra aparte de la catapulta, como por ejemplo una ballesta gigante con la que se podrá atacar a enemigos, un carromato con munición, una tienda de campaña para primeros auxilios y todas éstas podrán ser atacadas y destruidas. Habrá hasta 56 tipos de criaturas diferentes, todas ellas con su mejora correspondiente, por lo que incluyendo a las criaturas neutrales, podríamos decir que contaremos con 118 disponibles para ser reclutadas.

LARGA Y PENOSA ESPERA

Si antes no podíamos más que llorar de desesperación ante la larga espera a la que nos estaba sometiendo New World Computing, con sus promesas acerca de esta tercera parte, mucho peor lo vamos a pasar ahora todos los aficionados a la estrategia al saber que «Heroes of Might & Magic III» es ya un hecho casi palpable. Noches en vela, y nervios a flor de piel serán los síntomas generalizados que tendremos todos los "Héroe-adictos" a partir de este día.

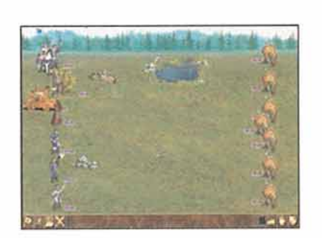
C.F.M.



Batallas renovadas

Nada más comenzar las batallas descubriremos los cambios que están siendo implementados en la tercera parte al respecto. Para empezar, el escenario será aumentado en un 60%; podremos elegir la colocación de nuestras tropas antes de comenzar el combate; habrá más máquinas de guerra, como la ballesta gigante y edificaciones, como la tienda de primeros auxilios; nuestro héroe contará con muchos más hechizos, esta vez clasificados según elementos (tierra, agua, fuego, aire) y las unidades voladoras tendrán un alcance limitado en su movimiento.

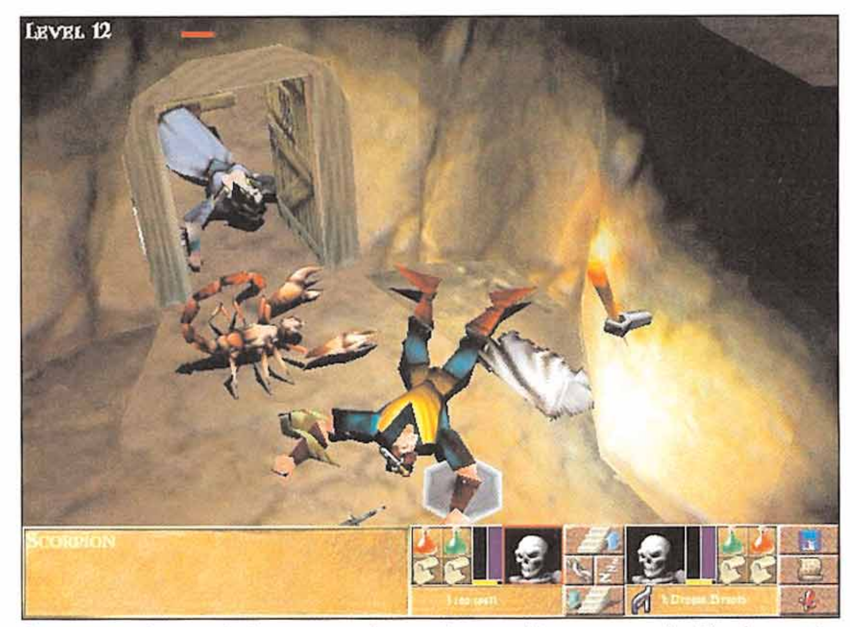
El escenario de batalla será un sesenta por ciento más grande





Darkstone
Sensaciones olvidadas

Hace no mucho tiempo, y de la mano de Blizzard, llegó a nuestros PCs un extraordinario juego; «Diablo». Su éxito fue rotundo, y prueba de ello es que está cerca el lanzamiento de su segunda parte. Mientras llega, Delphine nos va a permitir revivir aquellas experiencias con un juego de similares características.



La muerte de uno de los personajes será un problema con solución: la magia. Si los dos caen en combate no habrá nada que hacer, aparte de cargar una partida pregrabada.







DELPHINE SOFTWARE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
JDR/ACCIÓN

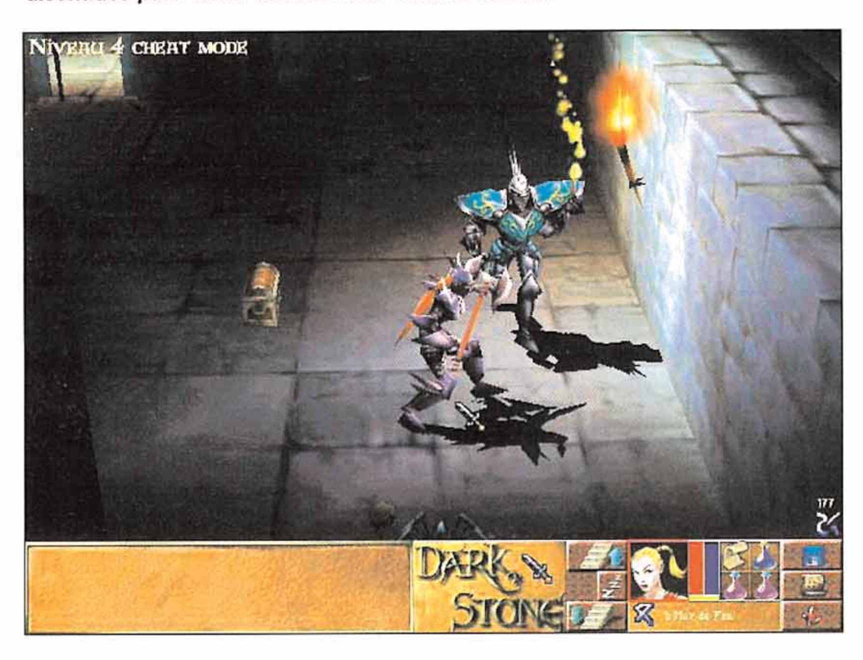
De nuevo en la época medieval, con una misión realmente dura ante nosotros. Un temible dragón, de nombre Drakk, pretende destruir todo aquello que la humanidad ha construido durante muchos años, y tan sólo los héroes de turno van a ser capaces de impedírselo. Pero para llegar a él será necesario enfrentarse primero a miles de enemigos que cumplen una doble misión; por un lado, dan vida a las decenas de niveles existentes entre el pueblo y las mazmorras, y por otro permiten a nuestros protagonistas coger experiencia en varias facetas –fuerza, habilidad, magia...– que serán muy necesarias para enfrentarnos al gran Dragón en "igualdad" de condiciones.

NOVEDADES

El esquema de juego es calcado al que en su momento dio vida a «Diablo», aunque sean varias las diferencias/mejoras que los programadores de Delphine han intentado plasmar. La primera diferencia notable se podrá apreciar a primera vista: en el momento de elegir el tipo de personaje que queremos manejar en la aventura –guerrero, clérigo, bribón o mago– es posible elegir un segundo que nos acompañe en todo nuestro recorrido. De este modo, los dos podrán ser manejados individualmente o en un modo especial en el que ambos obedecerán órdenes comunes. A primera vista, parece claro que la fuerza de dos personajes atacando a un mismo objetivo es razón suficiente como para elegir este modo de juego, pero la cosa no será tan sencilla. Será necesario encontrar más comida, más armas y... más de todo para poder mantenerlos con vida. Incluso será posible, o más bien probable, que uno de los dos muera, teniendo que seguir el otro la aventura por su lado hasta que alcance un nivel de magia como para resucitar a su compañero. Una segunda diferencia hace referencia al aspecto gráfico. Lo que en «Diablo» eran escenarios semi 3D y personajes creados a partir de sprites, han dado paso a un mundo totalmente



Todos y cada uno de los personajes que aparecerán en «Darkstone» han sido diseñados para tener hasta el más mínimo detalle.

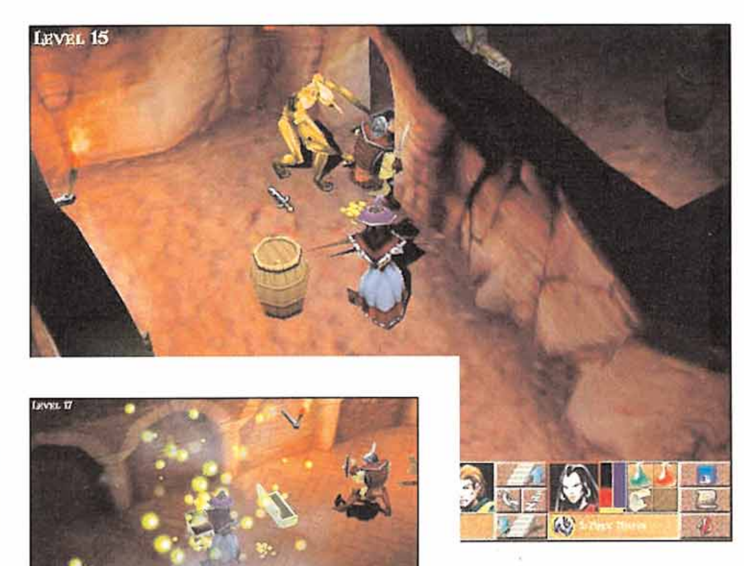


tridimensional en el que personajes y decorado se integran perfectamente formando un mundo de atractivo visual indudable. El colorido y efectos de luces que hemos tenido la oportunidad de ver en una primera versión nos hacen prever que será uno de esos juegos que aprovechen en gran medida las posibilidades que ofrecen las tarjetas 3D del momento. De hecho, para que así suceda, va a ser uno de los primeros que usen las nuevas librerías de Microsoft, la versión 6 del conocido DirectX.

GARANTÍA DE CALIDAD

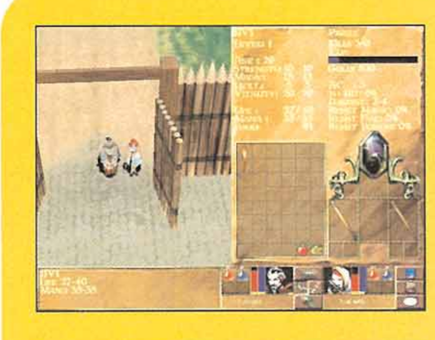
Si atendemos al historial que posee en su curriculum Delphine –«Fade to Black», «Moto Racer», etc.– es fácil darse cuenta que todos sus títulos han sido dotados de un toque de calidad fuera de lo normal. Esperemos que ese "remake" del «Diablo», con cierto aspecto de «Myth», siga la estela marcada por sus predecesores y no se quede en una simple actualización del juego en que se basa. Los primeros meses de 1.999 tienen la clave.

J.J.V.



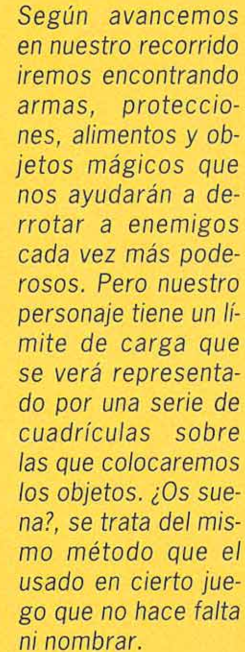


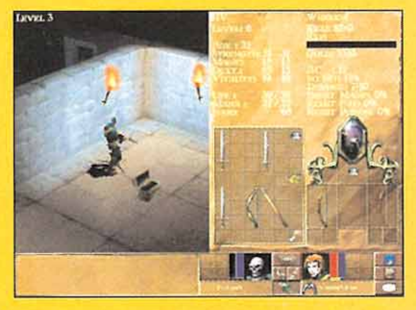
Gracias al uso de aceleradoras 3D, el juego poseerá efectos de luces y partículas dignos de película.



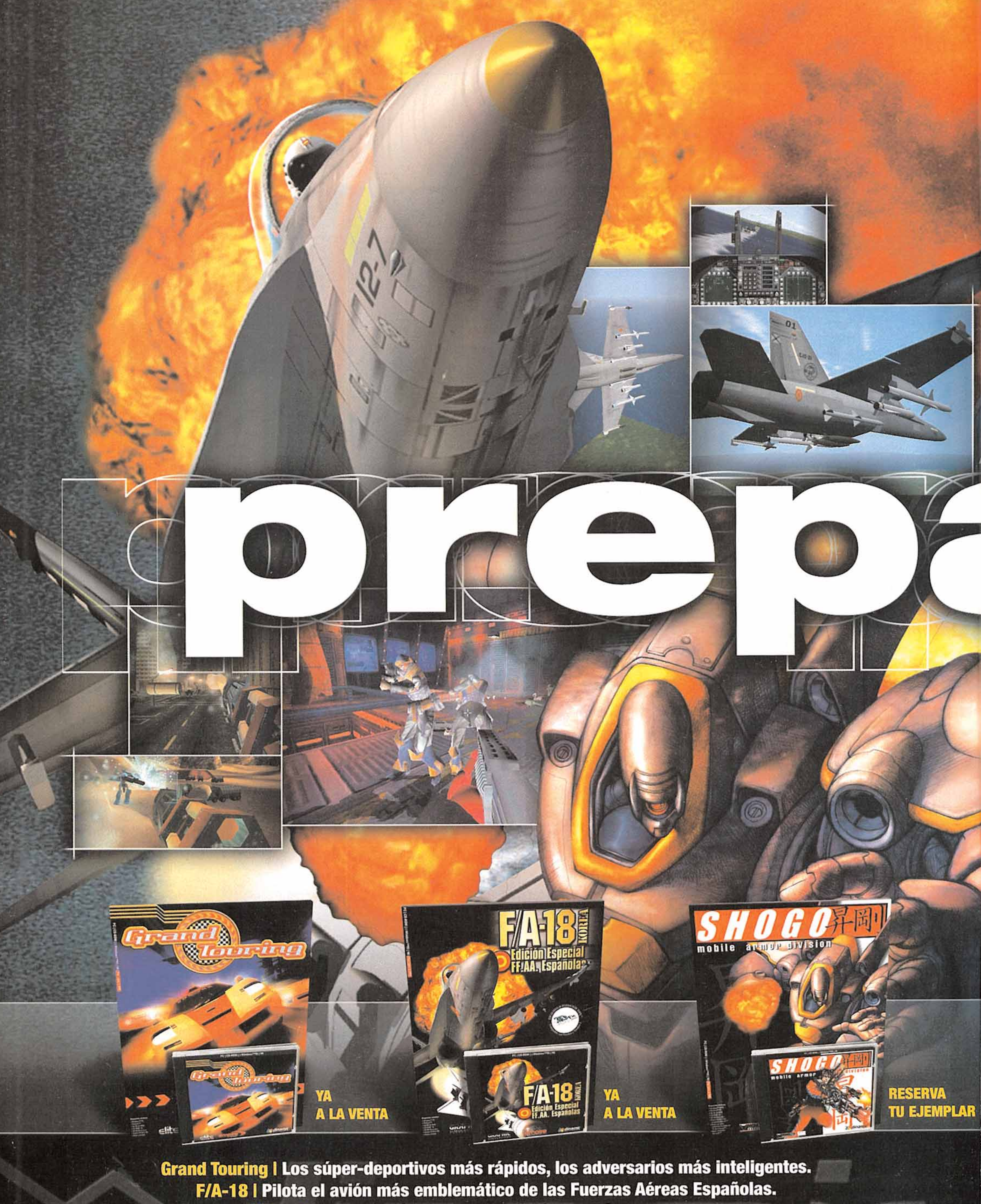
Hablar de «Darkstone» sin hacer referencia a su parecido con «Diablo» es casi imposible

Objetos del deseo





Según avancemos en nuestro recorrido iremos encontrando armas, protecciones, alimentos y objetos mágicos que nos ayudarán a derrotar a enemigos cada vez más poderosos. Pero nuestro personaje tiene un límite de carga que se verá representado por una serie de cuadrículas sobre las que colocaremos los objetos. ¿Os suena?, se trata del mismo método que el usado en cierto juego que no hace falta ni nombrar.



Grand Touring | Los súper-deportivos más rápidos, los adversarios más inteligentes.
F/A-18 | Pilota el avión más emblemático de las Fuerzas Aéreas Españolas.
Shogo | La revolución de los arcades 3D en primera persona.
Apache-Havoc | 2 simuladores en 1 en el arcade de acción más espectacular de los últimos tiempos.


árate
ENEMY ENGAGED
APACHE
HAVOC
RESERVA
TU EJEMPLAR
PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98 | Tarjeta 3D
2.995
La opción inteligente para
los que tienen ordenador
100%
TRADUCIDO Y DOBLADO
AL CASTELLANO
3D
Requiere Aceleración 3D
dinamic
MULTIMEDIA
LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Quest For Glory V: Dragon Fire

¿Así que **quieres** ser un héroe?

A quien pueda interesar: La ciudad de Silmaria se haya inmersa en el caos más absoluto. Un enemigo de origen desconocido ha asesinado al Rey, y ha despertado de su sueño maldito al dragón que habita en el Monte Draconis. Los demonios circulan por las calles; las sombras aladas patrullan el bosque. El Consejo del pueblo requiere la ayuda de un Héroe con experiencia que participe en el Torneo de Candidatos y se alce con el título de Rey. Trolls y demás bestias, abstenerse.



La introducción del juego cuenta la historia que da pie a la aventura. En la imagen, el misterioso asesino del Rey.

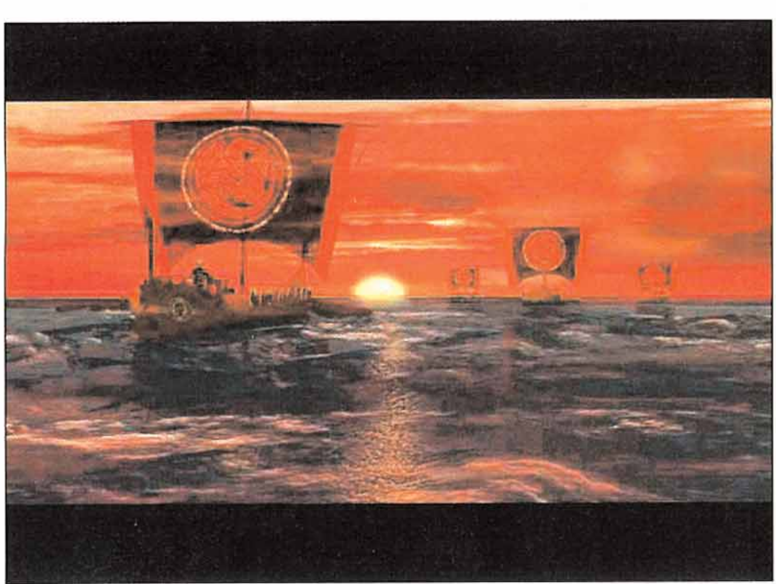
YOSEMITE ENT./SIERRA
En Preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA/JDR

La felicidad es un bien escaso en la Isla de Marete. Silmaria, una próspera ciudad costera, ha disfrutado de este tesoro durante años, pero su suerte ha cambiado. El Rey ha muerto, el dragón campa a sus anchas en la montaña, y la próspera vida del reino amenaza con perderse para siempre.
Sólo un Héroe de corazón honesto podrá restablecer el orden. No importa que sea un luchador, un mago o un ladrón; la justicia no sabe de profesiones, sólo de hechos.
Bienvenidos al peligroso mundo de «Quest for Glory V».

UN LARGO CAMINO

Tras más de diez años de publicar infinidad de aventuras gráficas de corte clásico, Sierra decidió comprar unos estudios cinematográficos, para crear una nueva saga de películas interactivas interpretadas por actores reales. La serie «Phantasmagoria» y «Gabriel Knight II» ofrecieron aceptables resultados, pero no calaron entre el gran público, cansado del vídeo digital. Ahora Sierra, y demás compañías asociadas, retornan con una nueva hornada de aventuras en 3D, entre las que se encuentran «King Quest VIII», «Gabriel Knight III» y el título que nos ocupa, «Quest for Glory V».
Esta pentalogía ha tenido una presencia desigual en nuestro país. Sólo el capítulo tercero y la posterior recopilación de toda la saga han visto la luz, por lo que este último episodio es esperado con ansiedad por los aficionados.
«Quest for Glory V» será una aventura con abundantes pinceladas de rol, en donde podremos interpretar





Las hordas del dragón se disponen a invadir Silmaria. Nosotros debemos ser los encargados de impedirlo.

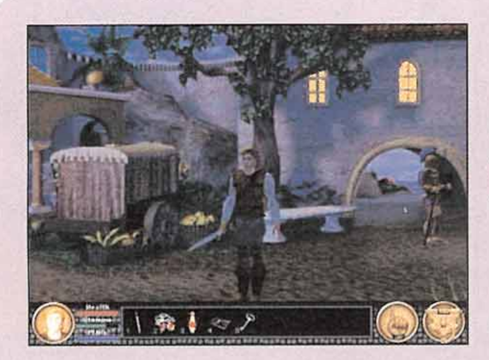


El típico esqueleto fantasma no podía faltar en una aventura de corte fantástico como lo será «Quest for Glory V».

el papel de un guerrero, un mago o un ladrón. También existe la posibilidad de importar personajes de los anteriores juegos, entre los que se incluye el paladín. Muchos fanáticos de la saga han llegado a completar todos los capítulos con un único personaje, conservando sus atributos entre juego y juego.
Al principio, cada profesión incorpora una serie de habilidades básicas, como son la fuerza, la inteligencia o la magia, junto a otras específicas de su rango. Además, dispondremos de puntos adicionales para aumentar los atributos que creamos oportunos.
Durante el juego, dichas habilidades irán aumentando mediante el uso de objetos y el combate con siniestras criaturas. También habrá que comprar víveres, armas y escudos, así como dormir adecuadamente para mantener las energías al máximo.
Aunque las entrañas de «Quest for Glory V» sean las de cualquier JDR, el aspecto externo es el de una aventura gráfica. Será necesario recoger y utilizar objetos, así como mantener innumerables conversaciones, para

«Quest for Glory V» será una aventura con abundantes pinceladas de rol

Noche y día

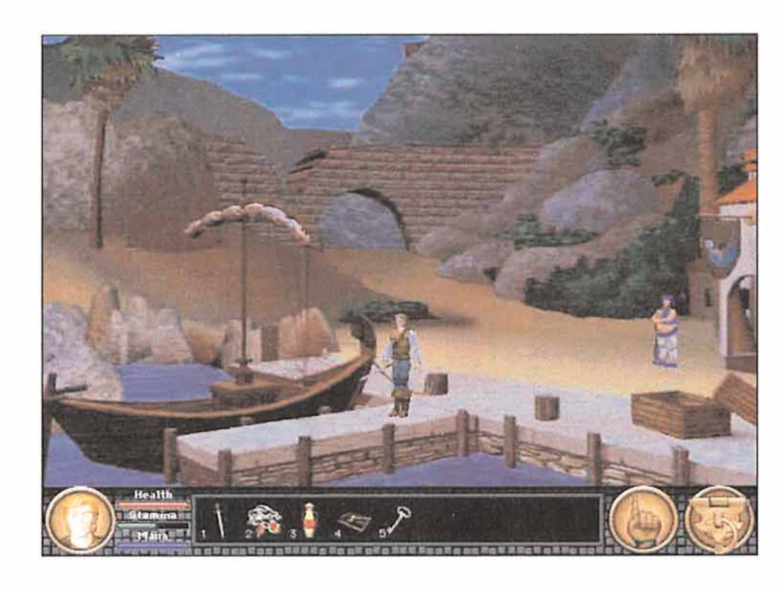


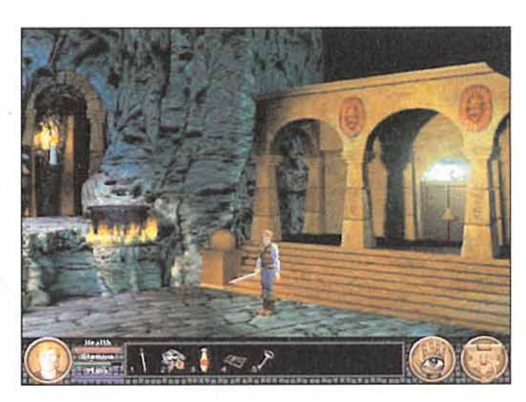


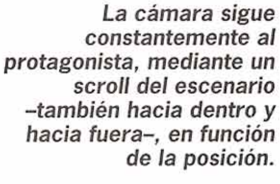
Una de las características más sobresalientes de «Quest for Glory V», presente en toda la saga es el paso de las horas del día, con la correspondiente caída de la noche y la llegada del amanecer.
Como puede observarse en las fotografías, durante la noche las estrellas iluminan el cielo, los mercaderes cierran sus puestos, y los soldados hacen guardia en los accesos a la ciudad. De día hay mucha más animación, ya que los vecinos pasean tranquilamente por las calles, las luces de las casas se apagan, y las mercancías se amontonan en cada esquina.
Su implicación en la trama del juego va mucho más allá del simple elemento decorativo. Ni que decir tiene que los personajes más siniestros, pero también los más interesantes, harán su aparición cuando la ciudad duerma, acompañados de ladrones, monstruos y demás habitantes de la noche.
Igualmente, ciertos lugareños imprescindibles para avanzar en el juego, cambian de ubicación en función de la hora del día.
Todo ello, sin olvidarse de que el protagonista debe dormir diez o doce horas cada pocos días, si no quiere caer desfallecido. Las posadas permiten alquilar una habitación, pero nada impide dormir a la interperie, aunque el descanso no será tan beneficioso.
Un toque de realismo que añade un aliciente más a la aventura.

Habrá que comprar víveres, armas y escudos, así como dormir las horas necesarias para mantener las energías al máximo

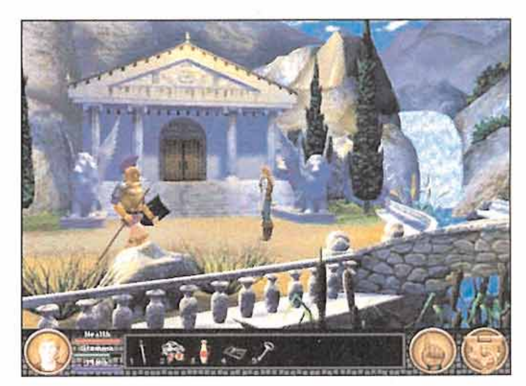
Las novedades de este quinto capítulo son el uso de una perspectiva pseudo3D y las opciones multijugador



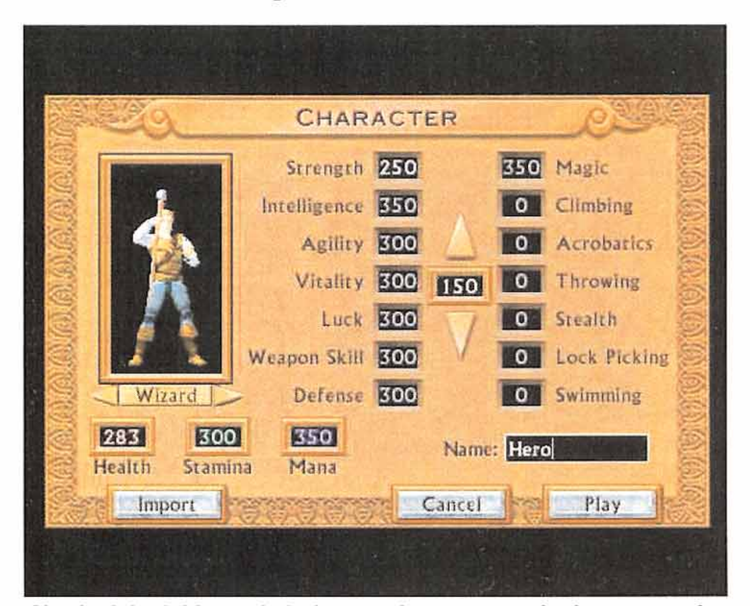




La cámara sigue constantemente al protagonista, mediante un scroll del escenario –también hacia dentro y hacia fuera–, en función de la posición.



Los aficionados a anteriores capítulos se encontrarán con viejos conocidos, como el mago Erasmus



Al principio del juego habrá que asignar una serie de puntos a los atributos principales del personaje elegido.





descubrir al asesino y encontrar la forma de acabar con el dragón. Un icono para mirar, y otro para "actuar" –hablar, coger o usar– sirven para completar las decenas de acertijos presentes en el juego.

LAS NOVEDADES

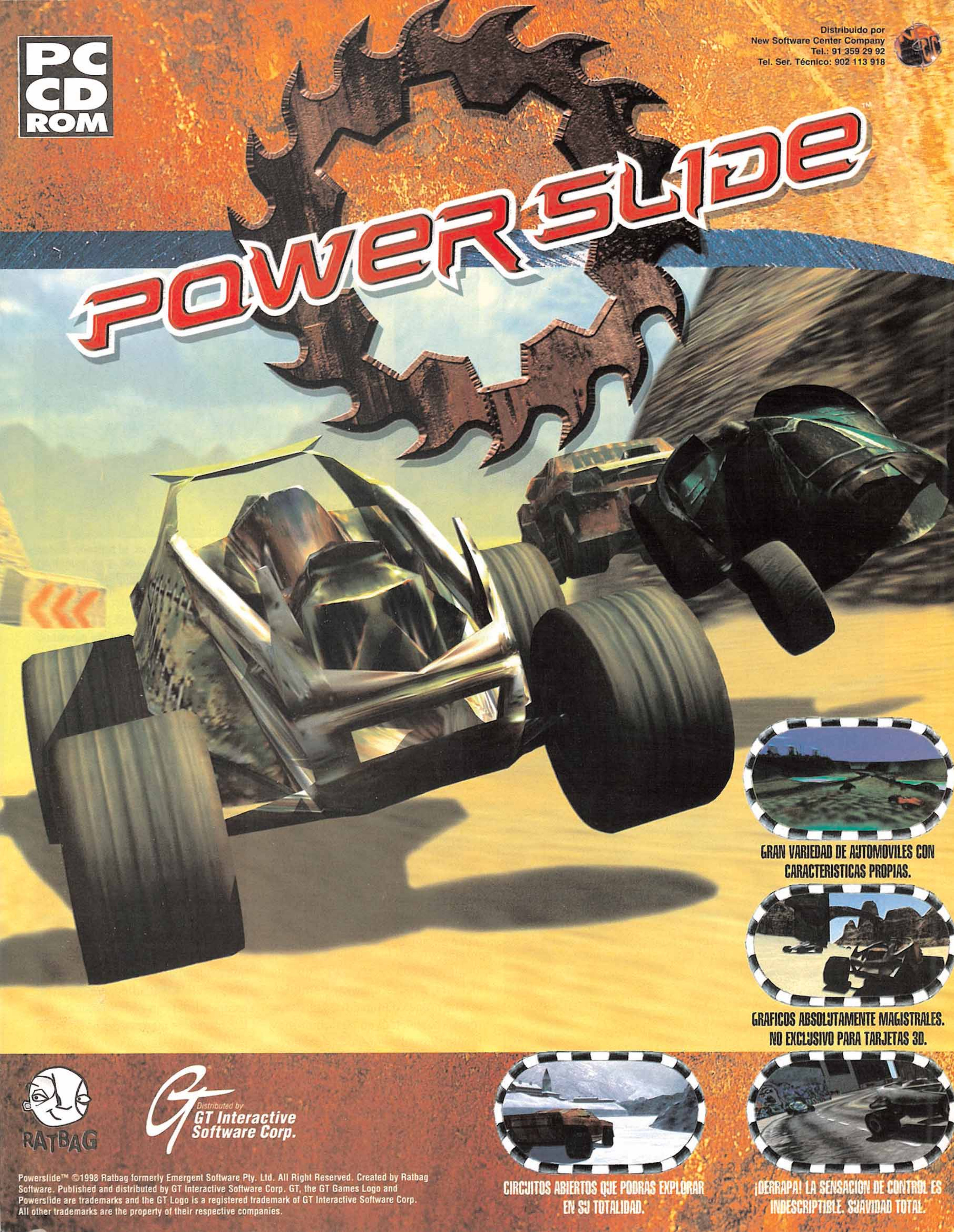
Las dos sorpresas más interesantes de «Quest for Glory V» son el entorno pseudo-3D y las opciones multijugador por cable, modem o Internet, en donde varios aventureros podrán participar de forma conjunta.

Los personajes están modelados en tres dimensiones, aunque no aceptan el uso de tarjeta aceleradora. La perspectiva utilizada es muy original: la cámara permanece fija, pero el enfoque persigue al protagonista, desplazando el escenario según camina, o haciendo un "zoom" cuando se aleja. El efecto conseguido es interesante, pero la resolución de los gráficos sufre un poco, pues el detalle conseguido no es tan alto como en otros programas de este tipo.

Con todo lo dicho, se intuye que «Quest for Glory V» contendrá los suficientes alicientes como para atraer a los aficionados de varios géneros. Aún quedan algunos aspectos por pulir, entre los que se encuentran la mastodóntica instalación –casi 400 MB–, la brusquedad de los movimientos al mostrarse varios personajes al mismo tiempo, o la confirmación de su traducción.

Esperemos que todos ellos se solucionen positivamente, en cuando la versión final vea la luz.

J.A.P.


PC
CD
ROM
Distribuido por
New Software Center Company
Tel.: 91 359 29 92
Tel. Ser. Técnico: 902 113 918
POWERSLIDE™
GRAN VARIEDAD DE AUTOMOVILES CON CARACTERISTICAS PROPIAS.
GRAFICOS ABSOLUTAMENTE MAGISTRALES. NO EXCLUSIVO PARA TARJETAS 3D.
CIRCUITOS ABIERTOS QUE PODRAS EXPLORAR EN SU TOTALIDAD.
¡DERRAPA! LA SENSACION DE CONTROL ES INDESCRIPTIBLE. SUAVIDAD TOTAL.
RATBAG
Distributed by
GT Interactive
Software Corp.
Powerslide™ ©1998 Ratbag formerly Emergent Software Pty. Ltd. All Right Reserved. Created by Ratbag Software. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT, the GT Games Logo and Powerslide are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

Mankind
Ilimitado


La superficie de los planetas estará poblada por ciudades con edificios que conseguirán el nivel de detalle que aquí se ve.


Los efectos especiales van a ser una constante dentro del juego, plagado de rayos, láseres, brillos y explosiones.


Para ser un juego de Internet, el tamaño de los polígonos de las naves es enorme, y se muestran varias en pantalla simultáneamente.

Aunque ya existen otros títulos que sólo se pueden jugar a través de Internet, como «Ultima Online», Cryo está desarrollando lo que va a ser el primer juego de estrategia en tiempo real sólo para Internet. Las características y funcionalidades de «Mankind» le transportarán mucho más allá de lo que estamos acostumbrados en este campo.



Las flotas de naves que podremos comandar en el juego serán inmensas, y compuestas por muy distintos tipos de aparatos.

VIBES/CRYO
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

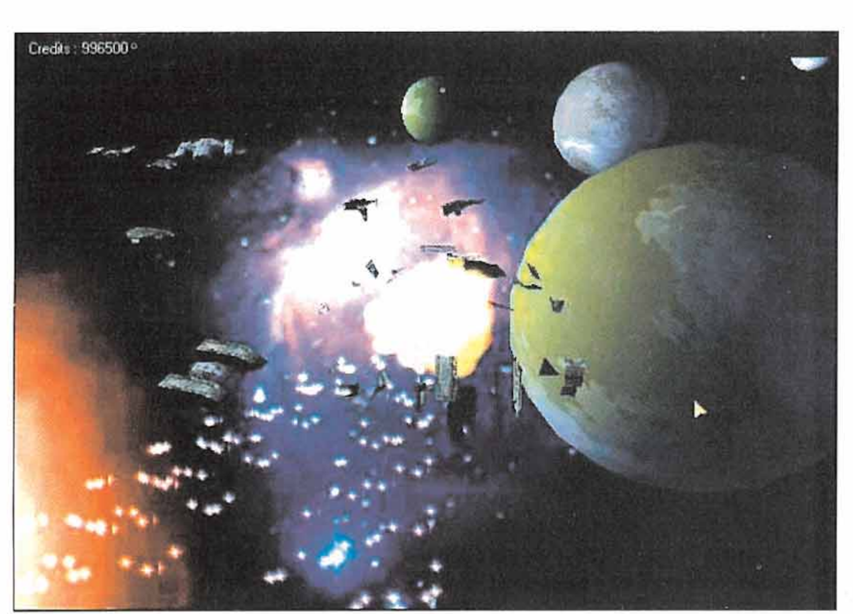
«Mankind» está pensado para ser mucho más que un simple juego multijugador para Internet. Su concepto va más allá, pues se desarrollará en un mundo "persistente" –que funciona siempre, sin descanso–, y permitirá que un número ilimitado de jugadores tomen parte en él en cualquier momento. Por supuesto, estas dos promesas de ilimitación contarán con las lógicas limitaciones técnicas –caída del servidor, ausencia temporal de línea, etc.–, pero en la teoría serán así.

«Mankind» es un juego único en todos los aspectos. El mundo en que tiene lugar es inmenso –una galaxia compuesta por 900 millones de planetas, cada uno de ellos con sus propias características–, el tiempo pasa provocando cambios de estaciones y modificando el entorno, y los jugadores pueden adoptar múltiples papeles en el juego, creando y destruyendo a sus anchas. Libertad y realismo totales.

INCREÍBLE, PERO CIERTO

Teniendo siempre presente la particularidad de que es un juego sólo de Internet, diremos que «Mankind» lo es de estrategia en tiempo real de construcción de imperios espaciales que se desarrolla en un entorno 3D. Podremos explotar recursos, levantar edificios, manejar naves, comerciar, luchar, etc. En definitiva, todas las acciones que realizaríamos en un juego de este tipo, con la salvedad de que nuestros competidores van a ser humanos.

Las funciones internas del juego también serán bastas. A los vehículos les podremos dar órdenes de defender, atacar, reparar, construir, etc. Las instalaciones serán de tres tipos –terrestres, marítimas y espaciales–, y tendrán diversas funciones: laboratorios, minas, bases militares, defensas, etc.



Cuando una de nuestras naves sea alcanzada, estallará de forma inmisericorde en mil pedazos poligonales.







En el juego habrá dos imperios rivales que lucharán por mantener la posesión de sus territorios en la galaxia

Como el juego está "vivo", con regularidad aparecerán nuevos edificios, planetas, y la geografía de los ya existentes se modificará.

La relación entre los jugadores será muy especial. Además de existir un sistema especial de comunicación por chat hablado, también se está desarrollando un lenguaje universal para que la gente que hable distinto idioma se pueda entender. Pero no todo van a ser palabras, puesto que los jugadores también podrán intercambiarse recursos y tecnología, así como naves, estaciones o fábricas. Incluso se podrán agrupar en gremios y hacer alianzas, y luchar contra otros gremios o jugadores. Posibilidades ilimitadas.

MARAVILLA DE LA CIENCIA

Si el concepto y el planteamiento son maravillosos, su realización técnica también lo será. Estará realizado en 3D generado en tiempo real, con una libertad de movimientos equiparable a la que puede haber en el espacio. Su resolución máxima será de 640x480 y en miles de colores, soportando cualquier aceleradora gráfica.

El manejo será equiparable al de cualquier otro juego, aunque habrá que esperar a ver su funcionamiento para confirmar la jugabilidad. Debido al estado de Internet en España, será necesaria una buena conexión, un modem super rápido, y una buena dosis de paciencia, para soportar la velocidad más que reducida. Éste es el aspecto más preocupante de «Mankind» que, aunque no es responsabilidad del juego en sí, influirá directamente en su éxito.

Estamos llegando al final y se nos queda una cosa en el tintero: ¿cómo se paga la utilización del juego? En principio parece que no va a haber cuotas mensuales por uso del servidor. Cada juego da derecho a su propietario de utilizar «Mankind» durante un año, con su nombre de usuario y su contraseña, sin limitación ni desembolso de otro tipo. Pasado este año habrá que comprar una nueva versión (los programadores prevén tener una nueva versión cada año) para poder seguir jugando. Y el precio será similar al de cualquier otro juego.

«Mankind» no es un juego de estrategia más. Es un concepto revolucionario que, de tener éxito, cambiará muchas cosas en la estrategia.

C.S.G.

¿Qué es un mundo "persistente"?



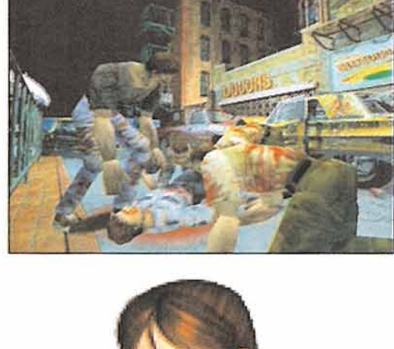
Se trata de un término relativamente nuevo, pero al que hay que ir familiarizándose, porque a partir de ahora va a ser muy habitual, ya que cada vez más juegos lo contemplan en sus modos multijugador por Internet. Para el que no lo conozca, un mundo "persistente" es un mundo virtual –de juego por Internet– que se desarrolla en tiempo real, en el que la acción no se detiene nunca. Por ejemplo, Britannia –el mundo de «Ultima Online»– es un mundo "persistente". En la actualidad, cuando nos conectamos a un servidor de juegos en Internet, se inicia una sesión en el juego en particular que se acaba cuando nos desconectamos. Con el nuevo concepto de mundo "persistente", es como si la partida se estuviese ejecutando de forma continua, tanto si hay jugadores conectados como si no. Al conectarnos, el mundo virtual ya está en funcionamiento, y al desconectarnos sigue en funcionamiento. Es "persistente" porque nunca se detiene, como la realidad misma.

Esto provoca que, incluso cuando no estemos conectados, si ya lo hemos estado alguna vez y hemos creado nuestras unidades y edificios, seguirán allí. Y, si las hemos preparado para ello, aunque nosotros no estemos jugando, se defenderán y atacarán cumpliendo nuestras órdenes, porque la partida no se acaba nunca. De ahí el concepto de "persistencia".

Resident Evil 2
Más que una **versión**

Aunque se ha hecho de rogar, Capcom y Virgin han cumplido con las espectativas y anuncian el lanzamiento de uno de los títulos de mayor impacto el pasado año en PlayStation. «Resident Evil 2», con sustanciales diferencias respecto a su homónimo para consola, se prepara para repetir y superar el éxito del original.







La historia de los dos personajes que podremos elegir en «Resident Evil 2» –León y Claire– estará íntimamente ligada, mejorando a su antecesor.





CAPCOM/VIRGIN
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA

Aunque ha pasado ya un tiempo desde el lanzamiento de la segunda parte de «Resident Evil» en PlayStation, el usuario de PC se ha mantenido paciente en la espera de una versión que, hasta no hace demasiado, ni siquiera había sido confirmada de manera oficial. Sin embargo, cabe preguntarse, siendo algo malos, el por qué del verdadero éxito de «Resident Evil», en cualquiera de sus versiones, en el mundo de los PCs.

Haciendo de abogados del diablo, se trata de un juego que no inventó nada nuevo. Su base técnica –combinación de fondos bitmap con modelos poligonales 3D– es una idea más que trillada desde hace años en el PC –la verdadera revolución llegó con «Alone in the Dark», el juego que abrió el camino a toda una inagotable legión de imitadores–. Entonces, si no se trata de tecnología, ¿dónde reside el verdadero secreto de «Resident Evil» que Capcom ha sabido explotar tan bien?

LA ANTESALA DEL INFIERNO

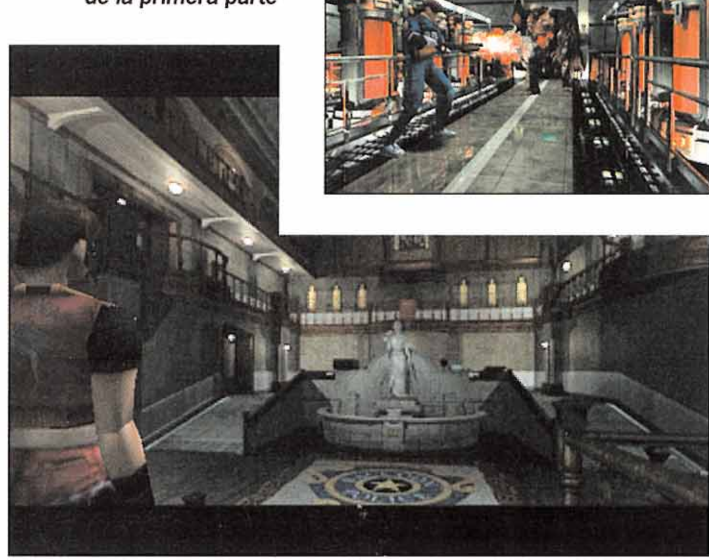
La verdadera maestría del primer «Resident Evil», y de su segunda entrega, está en que ha ofrecido –en PlayStation, y lo hará de nuevo en PC– una historia atractiva, bien construida y dirigida en su desarrollo, y llena de tensión, con los puzzles justos, la acción precisa y una endiablada habilidad para sumergir al jugador en un universo fantástico, en que la meticulosa planificación de cada situación obliga, más que invita, a intentar ir más y más allá. Y eso que la idea original de «Resident Evil 2» no es un prodigio de imaginación. Enganchando con la historia del primer juego, el guión en esta nueva entrega nos traslada unos meses en el futuro del momento en que concluyó la aventura precedente. El agente mutágeno que se describía en la primera historia vuelve a la carga, modificado y mucho más potente y dañino que antes, con el añadido de que, ahora, la plaga se ha extendido por toda la ciudad de Raccoon, en lugar de haber quedado limitada a una finca, como en «Resident Evil». Y nuestra es la responsabilidad de detenerlo antes de que ocurra lo peor. En este momento entraremos en escena controlando a Leon o Claire. La idea de ofrecer dos protagonistas distintos no es nueva, aunque la diferencia con respecto al primer juego quedará patente cuando avancemos en la aventura, y nos demos cuenta que la historia de ambos está íntimamente entrelazada. No se trata tan sólo de que a lo largo de la acción nos daremos cuenta que los personajes secundarios tendrán mucha más importancia que en el primer juego –incluso, llegaremos a manejar por un breve espacio a alguno de ellos–, sino que Capcom y Virgin han incluido numerosas opciones innovadoras de juego, que obligan a considerar «Resident Evil 2» en PC no ya como un gran salto respecto del título que lo precedió en esta plataforma, sino del mismo «Resident Evil 2» de Play-Station. Y es que, en pocas palabras, esta versión será mucho mayor y mejor que en la máquina de



Se han aprovechado las ventajas que ofrecen los compatibles, utilizando las posibilidades del hard 3D para los modelos, no así para los escenarios.

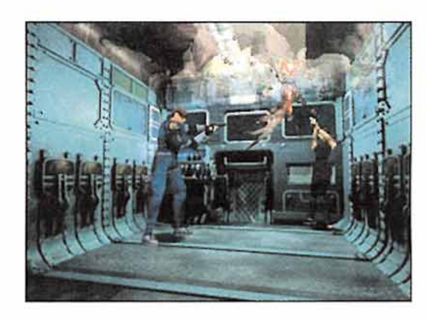

La versión para ordenadores compatibles contará con una mayor extensión y mejor calidad que la de PlayStation, considerándose casi un juego nuevo.

El argumento de «Resident Evil 2» engancha directamente con el final de la primera parte









«Resident Evil 2» incluirá opciones nuevas que le permitirán sacar aún más provecho, si cabe, que en la versión de la consola de Sony

Sony, y estará llena de detalles de calidad, inexistentes en PlayStation.

LA CLAVE DEL ÉXITO

Así es porque, una vez que se conoce lo que ha procurado el éxito, ¿cómo se puede ir más allá? Tan fácil como ofrecer eso, mejorado, y aumentado.

La versión PC de «Resident Evil 2» aprovecha todas las ventajas que ofrece un sistema abierto como éste, tanto en el apartado de tecnología como en el soporte y almacenamiento de información.

En lo referente al primer punto, y tal como sucedía con el primer «Resident Evil», Capcom ha optado por explotar las posibilidades del hardware 3D para ofrecer unos excelentes modelos 3D en alta resolución. Por desgracia, parece que van a cometer –a no ser que alguien lo remedie– el mismo error en que cayeron con el primer juego, incluyendo, tal cual, los decorados en baja resolución originales de la versión PlayStation.

En lo que respecta al uso del CD, «Resident Evil 2» será un título comprendido en dos CD ROM –uno por cada personaje– que, además, incluirá opciones de juego nuevas. Además de llamado "Original Mode", que se corresponderá con la misma versión que se pudo jugar en PlayStation, existirán dos opciones más de juego: "Arrange Mode", que se corresponde con la versión japonesa original –«Biohazard 2»–, que presenta ligeras diferencias con la que se editó en Europa, y una tercera posibilidad llamada "Extreme Battle Mode". Esta modalidad precisará el finalizar la aventura con ambos personajes, para dar paso a una auténtica salvajada de juego, gentileza de los amigos de Capcom, que obligará al jugador a empezar en el punto final de la historia con el reto de llegar hasta el principio, dejando a un lado todo atisbo de aventura y desafiándole a que, en una carrera totalmente arcade, y con munición limitada, sea capaz de acabar con todo bicho viviente –bueno, y no tan viviente–.

Por una vez, así, y sin que sirva de precedente –que no, que es broma– nos encontramos ante algo más que el coger un juego "en bruto", y pasarlo tal cual de un sistema a otro, lo que es muy de agradecer, ya que Capcom tenía el éxito asegurado con ofrecer lo mismo. Por suerte, no va a ser así.

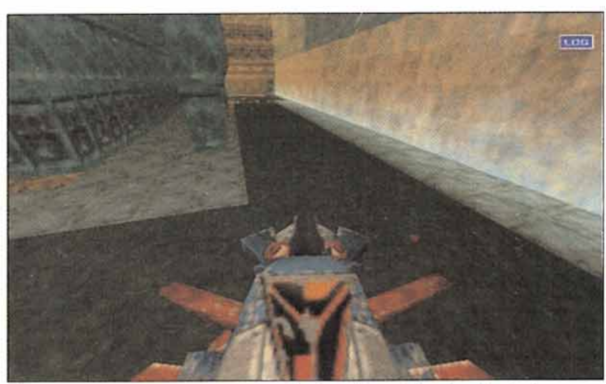
Como guinda del pastel, existirá una opción –no de juego– extra, que permitirá ver bocetos originales, vídeos, objetos 3D y dibujos del desarrollo de «Resident Evil 2», desde el mismo juego. Un lujo que permite asegurar que esta terrorífica aventura será uno de los grandes éxitos de la temporada.

F.D.L.

Shogo. Mobile Armor Division
Maestros de la robotecnia

Si combinamos la acción de un arcade en 3D, donde tengamos que pilotar colosales máquinas de generación futurista, con un argumento épico y algo ingenuo, al más puro estilo Manga, donde los personajes tienen un enlace de carácter emotivo, el resultado será, sin duda, parecido a «Shogo».


Los enemigos mecanizados pueden tener un aspecto tan amenazador como una especie de arácnido de metal.


A veces estaremos acompañados de vehículos todo terreno que se revelarán cruciales para el éxito de la misión.


Cuando haya que enfrentarse a la infantería, partiremos con clara ventaja, pero la exposición gran cantidad de fuego enemigo puede causarnos serios problemas.


Si caemos en la desgracia de quedarnos sin ningún tipo de munición, siempre podemos contar con el arma cuerpo a cuerpo que puede aparece en forma de stick.

MONOLITH/DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Los arcades en 3D han sabido ofrecer hasta hace poco una gran componente de acción, en la que sobrevivir y aniquilar era lo principal, y aunque últimamente algunos títulos han intentado guardar la misma esencia incorporando mayor dosis de aventura o de interacción, «Shogo» pertenece más bien a la anterior fórmula. Su argumento inicial será bastante complejo y en él encontraremos una gran dosis de connotaciones emotivas en los personajes, que están unidos además por tener vidas muy parejas y pertenecer a una misma corporación que dedica sus investigaciones al desarrollo de nuevas tecnologías y tiene una vertiente militar que es la que nos incumbe.

Los acontecimientos nos implicarán en una batalla épica como miembros de una costosa expedición que dará lugar a la aventura, en la que tendremos que llevar a cabo difíciles misiones disponiendo, eso sí, de la tecnología armamentística más avanzada del momento. Pero en realidad, la biomecánica, cibernética y robotécnia son el verdadero denominador común de la historia y se muestran como los verdaderos protagonistas, circunstancia ésta habitual en un buen número de comics manga.

En «Shogo», cada misión tendrá un preliminar que pretenderá ponernos al día de cuál es nuestra tarea, pero sobre todo intentará hacernos sentir inmersos en ella. Sin hacer uso de secuencias cinemáticas, el protagonista participará de forma semi-interactiva en estos preliminares de manera parecida a como ya hemos visto en «Half-Life», consiguiendo que la ambientación del programa no se rompa y que no se pierda el ritmo de la aventura.

A BORDO DE UN CYBORG

Las máquinas de combate de «Shogo» son una especie de robots gigantes que han de ser pilotados; desde su descomunal altura veremos las ciudades y los vehículos convencionales como si de miniaturas se tratase, así como a los soldados enemigos. Su fragilidad, comparado con nuestro tremendo

Maquinaria futurista e híbrida

Los programadores de Monolith han puesto en práctica un motor 3D que les permite crear modelos con animaciones que pueden interpolarse unas con otras en polígonos rígidos o con la capacidad de deformase y con la utilización de motion capture. Algunos de estos modelos serán nuestros vehículos de combate transformables.



Andra 25 Predator: ***El último Blindado de Andra está perfectamente preparado para misiones de combate. Combinando un robusto blindaje con un intimidante diseño, el Predator es una máquina de batalla incomparable. Sin embargo, su fuerza tiene como contrapartida su limitada velocidad y versatilidad.***



Armacham Ordog Serie Avanzada 7: ***El Ordog es una refinada pieza de ingeniería. Con su estilizado diseño, y sólido compromiso entre velocidad y potencia, se muestra como un formidable adversario ante cualquier enemigo. En modo de vehículo posee una velocidad máxima altísima.***



UCA Enforcer Mk VII: ***El Enforce es un resistente, bien armado y blindado posee también buena movilidad. Los pilotos tienen a esta máquina un gran aprecio por estar siempre a punto en cualquier situación y por su resistencia.***



Shogo Akuma Serie 1: ***El Akuma es ligero, rápido y altamente maniobrable diseñado para situaciones donde la sutileza y la velocidad son más importantes que la potencia de fuego. Una excelente elección para pilotos que prefieren poner pies en polvorosa antes que meterse en la boca del lobo.***

peso, nos permitirá acabar con ellos, sin disparar un solo tiro, únicamente pisándoles. Además, también habrá ocasiones en las que debamos bajar de estas imponentes máquinas para realizar trabajos más sutiles pero, de cualquier forma, contaremos con un basto arsenal a nuestra disposición.

Cuatro serán los vehículos de los que dispongamos para afrontar las misiones encomendadas en nuestro batallón a través de nuestro jefe, el Almirante Nathaniel Akkaraju. Cada una de estas máquinas estará especialmente indicada para un tipo de misión, según sea más necesaria la potencia de fuego, velocidad o furtividad. En general, sus características son bastante similares, ya que disponen incluso del mismo armamento y se pilotan igual. Únicamente hay algunas diferencias en cuanto a resistencia y velocidad, pero por lo demás, su elección viene a ser una decisión puramente de gustos. No obstante, al estar el programa dividido en niveles, podremos elegir antes de comenzar cualquiera de los cuatro modelos.

En «Shogo» las misiones variarán mucho en cuanto a su naturaleza y el escenario donde se desarrolla la misma. Desde espacios abiertos, bases situadas bajo suelo o entre calles de ciudades, cualquier localización será susceptible de albergar objetivos, realizar asaltos o llevar a cabo una infiltración. Pero a lo largo de las misiones habrá sorpresas que cambiarán el curso de la misma, intentando desconcertarnos alterando el plan predefinido.



En el hangar de la base podremos observar el imponente aspecto de las máquinas de combate que a continuación vamos a pilotar.

MENOS INTENSIDAD

Por lo general, nunca entraremos solos en combate, ya que nos acompañarán otros cyborgs pilotados marchando con ellos en escuadrilla. Incluso a veces nos acompañarán vehículos que hemos de proteger a toda costa; de ellos depende el resultado de la misión. Pero lejos de sentir miedo o de hacer que nuestra adrenalina fluya con agitación, la acción de «Shogo» se limitará a presentar una serie de localizaciones específicas donde hay gran concentración enemiga, en las que por lo general, triunfará aquel que dispare primero. Esta acción es posible que se ajuste al modelo clásico de las series de dibujos de estilo japonés, pero puede que no sea del todo acertada para un arcade. Además, no se está logrando un nivel de interacción avanzado cuando la tendencia en este género es precisamente la contraria.

Por otro lado, los gráficos desarrollados por Monolith no destacarán tanto por su calidad, o por lo innovador de sus efectos, como por su peculiar estética similar a la del manga. Los modelos estarán bien animados, tanto los humanos como los mecánicos, aunque tampoco van a suponer un gran avance en este aspecto, y no esperemos tampoco mucha complejidad en su número de polígonos, ni en escenarios sofisticados. La baza de «Shogo» será su ambientación, que es bastante buena, pero que sobretodo intenta atraer a los seguidores de la estética japonesa.

S.T.M.





La realización técnica de «Shogo» está alejada de la tendencia de dotar a los arcades 3D de más interacción y profundidad en su historia, y lo que manda es la visión futurista, sobretodo

La cuenta atrás

Henos aquí, plantados en las primeras semanas del último año del milenio. Cuesta creerlo, ¿verdad? Las profecías anuncian catástrofes naturales, sucesos sobrenaturales e, incluso, el Fin del Mundo. Excelentes argumentos para una aventura gráfica...

Cada final de milenio, incluso cada fin de siglo, ocurre lo mismo. De repente, una legión de adivinos, profetas de andar por casa, y sectas desesperadas por captar nuevos miembros, vaticinan la llegada del Fin de los Tiempos. No importa que, siglo tras siglo, milenio tras milenio, se equivoquen: ellos siguen erre que erre, hasta que, por simple aplicación de las leyes de la Estadística, acierten.

Poco nos preocupan a nosotros, los aventureros gráficos, semejantes profecías. Acostumbrados a salvar mundos en peligro, viajar a otros planetas, y solucionar catástrofes, seguro que encontraríamos la manera de resolver el embrollo. Quizás, utilizando cierto objeto en un lugar clave, o descifrando un misterioso puzzle matemático.

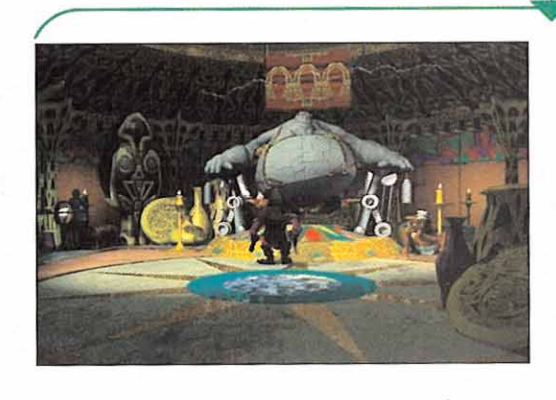
Pero, será mejor que nos olvidemos de las predicciones catastrofistas, y nos aprestemos a descubrir algunos de los futuros éxitos. Hay un montón de aventureros en apuros, y no conviene hacerlos esperar.

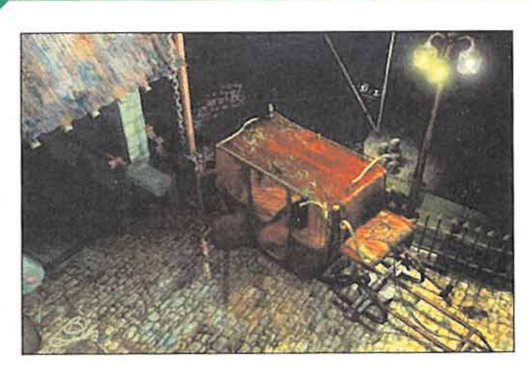
PROMESA CUMPLIDA

Perfect Entertainment lleva varios meses anunciando las primeras imágenes de «MundoDisco III», oficialmente bautizado como **«MundoDisco Noir»**. Pues bien, tal como podéis comprobar por las fotos adjuntas, la espera ha llegado a su fin. «MundoDisco Noir» será una aventura en 3D con escenarios fijos, al estilo de «Grim Fandango», con la diferencia de que los personajes no disponen de renderizado en tiempo real, por lo que las perspectivas no pueden variar demasiado, y los gráficos consumen una gran cantidad de espacio. Una especie de «The Feeble Files» en versión medieval.

El argumento que da pie al juego, al contrario que en anteriores capítulos, no tiene nada que ver con los libros del mismo nombre. También, el mago Rincewind ha dejado de ser el protagonista. Ahora es Lewton, el primer detective privado de MundoDisco, el encargado de resolver un misterioso caso –que Perfect mantiene en el más absoluto de los secretos–, al ser contratado por la inevitable "mujer fatal", rubia y de ojos azules, llamada Carlota von Uberwald. «MundoDisco Noir» se diferencia de sus predecesores en la madurez de la historia, mucho más oscura, al igual que los tétricos escenarios de la ciudad de Ankh-Morpork, el lugar donde transcurre el juego.

El desarrollo se basa, más que en el uso indiscriminado de objetos, en la búsqueda de pistas y las conversaciones con los personajes. Cada objeto y cada pista recopilada puede utilizarse para hacer una pregunta. La personalidad y las acciones de los actores secundarios





LAS MEJORES DEL MOMENTO

- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Hollywood Monsters
- Grim Fandango
- Expediente X

TOP 5

- Monkey Island
- Broken Sword
- Monkey Island II
- Day of the Tentacle
- The Curse of Monkey Island

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL CLUB DE LA AVENTURA**
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

Lenguas de Trapo

No hay nada como una frase bien dicha para sentar cátedra. Cualquier idea genial, pensamiento contundente, u opinión polémica, tienen cabida en Lenguas de Trapo. ¿Os atrevéis a probar suerte?...

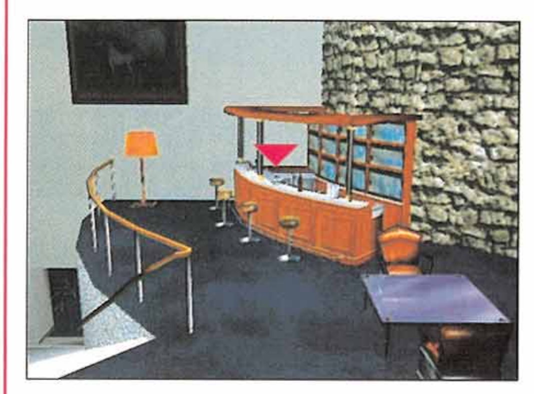
"Fue en 1.989. Yo acababa de graduarme, e iba a comenzar mi trabajo como programador para el gobierno local. No se cómo, me encontré trabajando en un minijuego arcade de combate naval para «Monkey Island I». Era impresionante. De hecho, era tan bueno, que terminaron quitándolo...".
–**Tim Schafer**, creador de «Grim Fandango».

"La mitad de los puzzles de «King's Quest VIII» son opcionales."
–**Mark Seibert**, productor del programa.

"Me gustaría crear una plataforma para que una empresa española realice «Sir Fred 2000»".
–**Francisco Macarrilla**, alias Frank Greywolf, de Alhaurín de la Torre (Málaga).
«Sir Fred» es una clásica videoaventura de 8 bit de la desaparecida Made in Spain.

"Mirando mi calavera, un nuevo Hamlet dirá: he aquí un lindo fósil, de una careta de carnaval."
–Memorias de Manny Calavera. Remitida por el poeta en ciernes **Jaime Caffarel.**



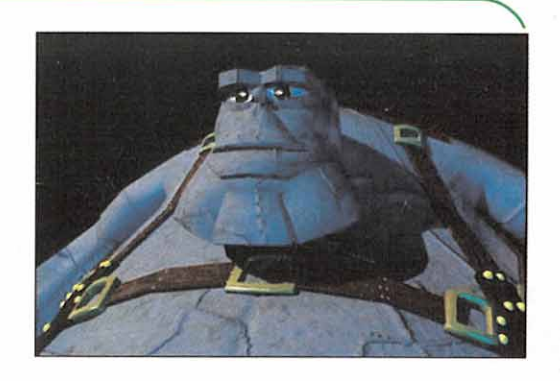




cambia constantemente, según se desarrolle la partida. Aunque «MundoDisco Noir» tiene un único final, existen varios caminos diferentes para alcanzarlo.
Esta última locura de Terry Pratchett promete ser uno de los títulos más interesantes del año. Si todo va bien, estará en las tiendas en primavera.
En estado de gestación permanece aún el nuevo proyecto de la compañía italiana Trecision, autora de «Nightlong», una aceptable historia futurista de corte clásico. Su título provisional es **«WM»**, del que El Club de la Aventura os ofrece las primeras imágenes. «WM», acorde con la corriente actual, será una aventura 3D en tiempo real, con soporte para tarjetas 3D compatibles DirectX 6.0.
Dejando a un lado el motor gráfico, con efectos especiales al estilo de «Quake II» y perspectivas en primera y tercera persona, «WM» incorporará suculentas novedades, como la recreación digital de un castillo austriaco, o la posibilidad de controlar a dos personajes simultáneamente: la buena y el malo de la historia. El Doctor Darrel Boone, científico especializado en actividades paranormales, ha sido contratado por una misteriosa organización gubernamental para investigar una nueva fuente de energía sobrenatural que emana del castillo. Victoria Conroy, una joven abogada, será la encargada de investigar al misterioso doctor. El jugador podrá controlar a ambos personajes y manejar, en palabras de Trecision, "cientos de objetos", para desvelar el misterio. ►







Una excitante novedad a la que habrá que seguir la pista muy de cerca.

¡DESAFÍO!

«Atlantis», la entretenida epopeya de Cryo, está provocado numerosos quebraderos de cabeza entre los aficionados. Fernando Martínez, de Sevilla, piensa que no hemos publicado la solución porque aún no lo hemos terminado. A modo de desafío, nos reta a resolver el rompecabezas de la sala del trono. ¿Acaso osas, simple mortal, poner en duda la infinita sabiduría de El Gran Tarkilmar? Para sacarte de tu error, puedes observar en una de las fotografías adjuntas la solución final del puzzle. Con un poco de pericia y una lupa, quizá resuelvas el acertijo...



Algo más comedido es nuestro amigo Ismael Serrano, de Puerto de Mazarrón (Murcia). Ismael es un apasionado de las nuevas aventuras, como «Grim Fandango» y «Final Fantasy VII» –genial mezcla de aventura y rol–, pero también disfruta con viejos éxitos, aunque no siempre consigue terminarlos. «Fable», por ejemplo, está casi dominado, pero el ascensor que desciende a los infiernos se atasca en mitad de su recorrido. Para ayudar al joven Quickthorpe a bajar, tendrás que utilizar la manta recogida en el torreón donde se encuentra prisionera el hada Iris. En «Jack Orlando» antes de coger la manivela del coche, deberás meter una herradura en los guantes de boxeo. La herradura la puedes conseguir quitándosela al caballo por medio de la escoba.

Finalmente, la solución de «Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes» aparece en el número 57 (Segunda Época) de la revista Micromanía.

Una vez más, el espacio asignado se nos termina. Sólo nos queda despedirnos hasta el mes que viene, con la esperanza de que en sucesivas reuniones iremos descubriendo las numerosas sorpresas que los programadores tienen entre manos. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Año nuevo, aventuras nuevas. Al menos, así ocurre en la lista de Las Mejores del Momento. «Grim Fandango» y «Expediente X» estrenan posición, mientras que «Broken Sword II» se ha quedado a tan sólo dos puntos de desbancar a «The Curse of Monkey Island». Os recuerdo que podéis elegir las tres mejores aventuras de todos los tiempos, en el Top 5, y las tres mejores del momento. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3 y la tercera 1. ¿Conseguirá «Broken Sword II» desbancar a «Monkey III», o será «Grim Fandango» el elegido?

LA ETERNA CUESTIÓN

Si sois asiduos visitantes de El Club de la Aventura, habréis visto cómo, en los últimos meses, se ha puesto en marcha, por petición popular, un reñido debate sobre la conveniencia o no de incluir al resto de aventuras en la sección. La respuesta ha sido masiva, no sólo de aquellos que apoyan o critican esta medida, sino también de otros muchos aún enredados con las preguntas: ¿Qué es una aventura gráfica? Y, ¿qué es una aventura a secas?

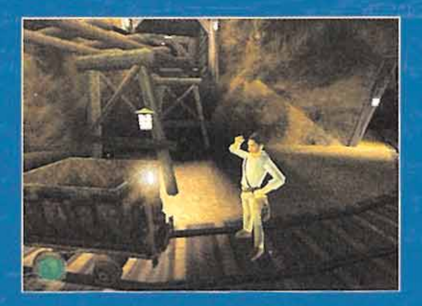
Es hora de dejarlo, de una vez por todas, bien claro.

En una aventura gráfica deben existir abundantes personajes, abundantes diálogos, y abundantes objetos, así como una interacción entre todos ellos. Es decir, hay que manipular multitud de objetos, y



recabar pistas a través de las conversaciones. Otra cualidad es que los personajes no disponen de puntos de vida, aunque pueden existir escenas arcades esporádicas. Cualquier programa que se parezca, pero cojee en algún aspecto –por ejemplo, existen combates continuados, o las conversaciones o la manipulación de objetos es mínima–, entonces es una aventura, no una aventura gráfica.

Fernández, de Valencia, un pseudoanónimo aficionado,



sigue dándole vueltas a la posibilidad de morir en una aventura. Según esto, las sagas de «King's Quest» e «Indiana Jones» no serían aventuras gráficas. Además, piensa que «Blade Runner» es una aventura gráfica con todas las de la ley. Ambas afirmaciones son falsas. En una aventura gráfica se puede morir, como ocurre en todas las serie clásicas de Sierra, pero por utilizar mal los objetos, no por luchar. En la saga de «Indiana Jones» existen combates, es cierto, pero sólo en lugares específicos, y apenas hay que afrontar dos o tres para completar el juego.

Igualmente, «Blade Runner» no es una aventura gráfica porque no permite manipular objetos. Éstos se utilizan de forma automática, sin que el jugador tenga que seleccionar el adecuado en cada momento.

Tanto «Blade Runner», como otras aventuras con toques de acción –no juegos de acción con toques de aventura–, como «King's Quest VIII» o «Indiana Jones & the Infernal Machine», serán admitidas en El Club si la mayoría lo decide.

De momento, los votos a favor toman la delantera, pero la ventaja es mínima. Podéis expresar vuestra opinión en la dirección habitual de El Club de la Aventura.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.

Como ocurrió el mes pasado, la sección CDmanía ha cambiado de ubicación. Con esta decisión queremos potenciar la utilidad de estas páginas para que podáis guardar junto con el CD del mes sus instrucciones correspondientes.
Todo lo que tenéis que hacer es arrancar esta páginas centrales y plegarlas en tres partes iguales, siguiendo las marcas representadas por los recuadros de texto y doblarlo a su vez en dos. Así podéis guardarlas dentro de la bolsa de plástico que contiene el CD.
Os recordamos que también este mes, en portada, incluimos una pegatina con la carátula del CD-ROM. Esperamos que todos estos cambios os hayan parecido muy interesantes y que os hayan gustado.

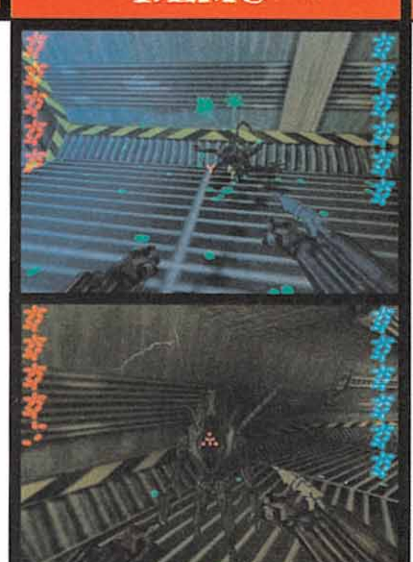
ALIENS VS PREDATOR

Cuando se combinan aliens con predators en un mismo juego, resulta «Aliens vs Predator», un juego de FOX Interactive que derrocha dosis de terror y acción en una lucha por la supervivencia. Podéis elegir entre cualquiera de tres caracteres en primera persona y adentraros en un desconocido mundo 3D lleno de terror por cualquier rincón. En la demo que os ofrecemos de este apasionante juego podréis jugar en el papel de Predator.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 200 MMX
RAM: 32 MB (64 MB)
Espacio en disco duro: 64 MB
Vídeo: DirectX 6 y tarjeta aceleradora 3D

DEMO



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Apuntar
Botón Izq: Disparo primario
Botón Der: Disparo secundario
Shift Izq: Andar
Shift Der.: Saltar
Espacio: Operar
I: Invisibilidad
Q: Siguiente arma
W: Anterior arma
L: Cambiar modo de visión

GANGSTERS: ORGANIZED CRIME

El programa «Gangsters» se desarrolla en New Temperance, una ciudad en el corazón de la América de la ley seca de 1.930. Como jefe de una banda de gangsters tendréis que controlar y expandir vuestro territorio, hacer dinero y controlar las calles en oposición de bandas rivales, la policía y el FBI.
La demo incluida en el CD de este mes viene con un overview del manejo del juego y un tutorial.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 166 (Pentium 200)
RAM: 32 MB. CD-ROM: 4X (8X). **Espacio en disco duro:** 88 MB
Vídeo: Tarjeta SVGA con 2 MB y DirectX 6
Audio: Tarjeta compatible con Windows 95 y DirectX 6

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: La mayoría de los controles disponibles.



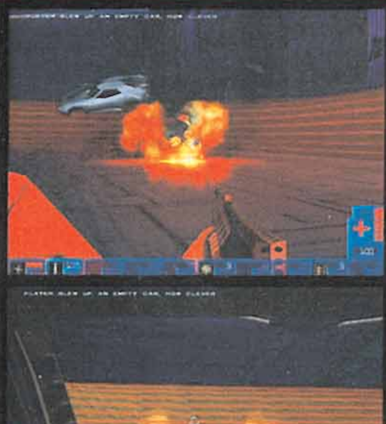
REDLINE

Un juego en primera persona es «Redline», y fusiona perfectamente el combate a pie con el combate en vehículos. La demo que se incluye en el CD-ROM de este mes contiene dos niveles multijugador: KILLCAGE y TRIAGONIZER. En estos dos nivéles tendréis acceso a más de 11 vehículos, cada uno con sus características y armamento propio. También dispondréis de 10 armas distintas para usar cuando vayáis a pie.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 200 (Pentium II)
RAM: 32 MB (64 MB)
Espacio en disco duro: 37 MB
Vídeo: Tarjeta aceleradora 3D

DEMO



CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Ratón: Apuntar
Supr: Salir del vehículo
Espacio: Saltar/Freno de mano
Ctrl: Disparo
Tab: Cambiar arma
+/-: Zoom



STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3D

En «Rogue Squadron» las misiones se desarrollan durante el periodo comprendido entre «La Guerra de las Galaxias» y «El Imperio Contraataca». Tendréis que volar una misión de patrulla sobre la superficie del planeta Tatooine y proteger el poblado Mos Eisley del ataque de unos Tie Bomber. La demo no crea acceso directo, por lo que será necesario ejecutar el archivo ROGUE SQUADRON DEMO.EXE desde el subdirectorio PROGRAM FILES\LUCASARTS\ROGUE DEMO de vuestro disco duro.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 166
RAM: 32 MB. **Espacio en disco duro:** 46 MB. **CD-ROM:** 4X
Vídeo: Tarjeta PCI con 4 MB y DirectX (Tarjeta aceleradora 3D)
Audio: Tarjeta de sonido de 16 bit (Direct X6)

DEMO



CONTROLES BÁSICOS:

Movimiento: Ratón
Botón Izq: Disparo primario
Botón Der: Disparo secundario
F: S-Foils
W: Acelerar
S: Frenar



EXCESSIVE SPEED

Si sois de los que nunca os gustó competir siguiendo las normas, tendréis que probar la demo de «Excessive Speed» incluida en el CD-ROM de este mes. En este juego de Iridon Interactive, lo de menos es el sentido deportivo y lo que realmente importa es llegar a la meta antes que vuestros contrincantes, aunque para ello halla que dispararlos, congelarlos o reducirlos a pedacitos. En la demo es posible jugar en modo multijugador en un mismo equipo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95
CPU: Pentium 133 (Pentium 166)
RAM: 16 MB (32 MB). **Espacio en disco duro:** 20 MB.
CD-ROM: 4X (8X). **Vídeo:** Tarjeta compatible con DirectX 3 (DirectX 6)
Audio: Tarjeta compatible con DirectX 3 (DirectX 6)

DEMO



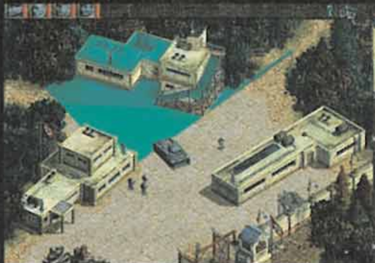
CONTROLES BÁSICOS:

Cursores: Movimiento
Espacio: Disparo
F10: Salir
F5: Nivel de detalle



COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER

DEMO



V uelven los Comandos con nuevas misiones que cumplir. La Segunda Guerra Mundial no ha acabado y todavía quedan objetivos que cumplir. Nuestros seis comandos tienen nuevas armas, como el fusil de largo alcance y nuevas habilidades. En la misión de la demo –se puede jugar en multijugador– debemos secuestrar a un coronel alemán para evitar que éste delate a unos oficiales, aunque lo primero será rescatar a uno de nuestros hombres que ha sido capturado por el enemigo.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

S.O.: Windows 95/98 con DirectX 5.2+ y DXMedia
CPU: P133
RAM: 32 MB
Espacio en disco duro: 50 MB
Vídeo: Tarjeta con 1 MB SVGA compatible DirectX 5.2

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: La mayoría de los controles disponibles.





STAR WARS: BEHIND THE MAGIC

DEMO



C uando en 1.977 George Lucas estrenó «La Guerra de las Galaxias», seguramente no imaginó la gran repercusión cinematográfica y social que años más tarde tendría. «Star Wars: Behind the Magic» es una aplicación de referencia indispensable para todo amante del cine y, por supuesto, para los incondicionales de Lucas. La demo «Vehicles Special Edition» que os ofrecemos contiene la sección dedicada a los vehículos de la versión comercial.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95/98 con DirectX 5.2
CPU: Pentium 133
RAM: 16 MB. **Espacio en disco duro:** 3 MB. **CD-ROM:** 4X
Vídeo: Tarjeta gráfica PCI
Audio: Tarjeta de sonido

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: La mayoría de los controles disponibles





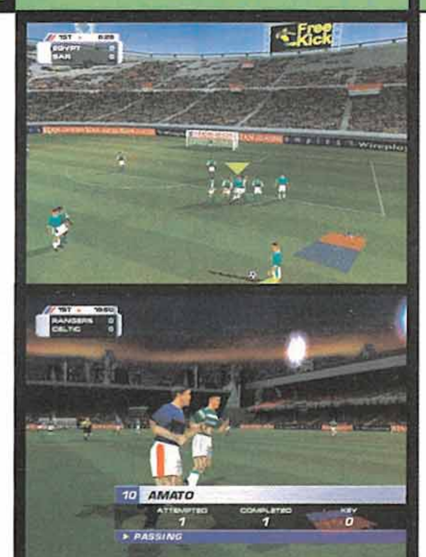
ACTUA SOCCER 3

DEMO

V uelven los chicos de Gremlin Interactive con una nueva versión de «Actua Soccer». La demo que incluimos permite jugar un interesante derby entre el Real Madrid y el Barcelona, en modo monojugador o multijugador en el mismo ordenador, en la que todos los jugadores están perfectamente representados y que actúan como lo hacen los auténticos jugadores en el campo. En el juego completo están representados más de 450 equipos de todo el mundo e incluye las estadísticas reales de más de 10.000 jugadores, 30 estadios, entre los que se halla el Nou Camp y los equipos cuentan con uniformes distintos según jueguen como locales o visitantes.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

No especificados.



CONTROLES BÁSICOS:

Chutar: Numpad 1
Pasar: Numpad 2
Aceleración: Numpad 0
Pase Largo: Numpad 4
Cancelar/ Amagar: Numpad 6
Selec. jugador: Numpad 5
Modificador Izq.: Numpad 3
Modificador Der.: Numpad Intro
Avanzar: Cursor arriba
Retroceder: Cursor abajo
Girar Izquierda: Cursor izq.
Girar Derecha: Cursor der.

WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE

Las traidoras fuerzas del Caos, comandadas por Lord Zymran, intentan desvelar el misterio que rodea a una antigua reliquia. El Capitán Kruger, al mando de los Ultramarines del Emperador, deberá evitarlo y destruir a los Marines Espaciales del Caos. La demo permite jugar una misión en la que deberéis eliminar a los Marines y Cultistas del Caos, para lo que contaréis con un escuadrón de 5 Ultramarines armados con Bolters ligeros y pesados y algunas granadas.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

S.O.: Windows 95 ó 98
CPU: Pentium 166
RAM: 32 MB
CD-ROM: 8X ó superior
Vídeo: Tarjeta compatible con DirectX 3 (DirectX 6)

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

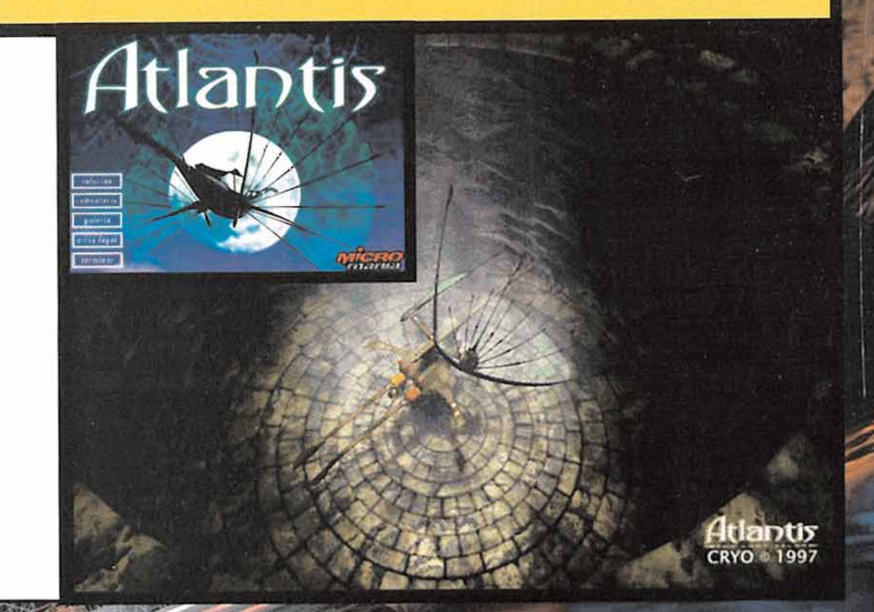
Ratón: La mayoría de los controles disponibles.



MULTIMEDIA

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE ATLANTIS:THE LOST TALES

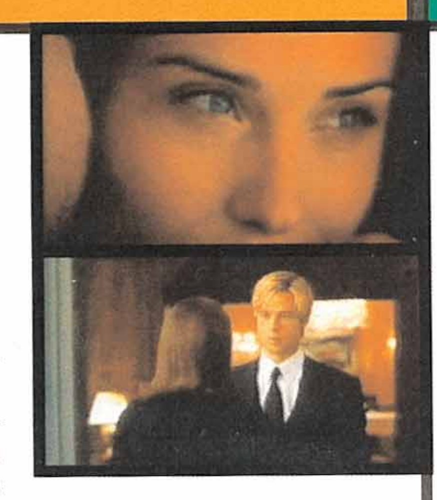
Como todos los meses, os ofrecemos la solución interactiva de un juego de actualidad en el CD-ROM de demos. Este mes le ha tocado el turno a «Atlantis: The Lost Tales», una detallista aventura que nos llega de la mano de Cryo.
Como todos los últimos lanzamientos de Cryo, esta aventura se apoya en la tecnología OMNI3D consiguiendo unos decorados realmente espectaculares. Así pues, si no conseguisteis terminaros «Atlantis», lo único que tenéis que hacer es ejecutar esta solución interactiva y seguro que lo lograréis.



OCIO

¿CONOCES A JOE BLACK?

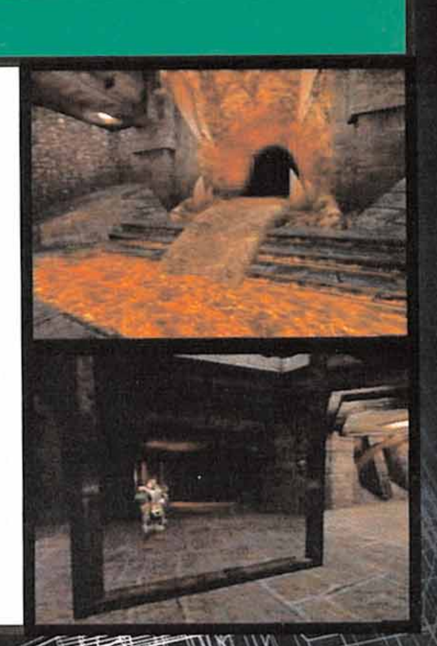
La Universal ha rodado «¿Conoces a Joe Black?». Esta película narra la historia de un amor entre Joe Black (Brad Pitt) y Susan Parrish (Claire Forlani) y la oposición de William Parrish (Anthony Hopkins), el padre de Susan. Sin embargo, un oscuro secreto rodea a Joe Black. Mientras esperáis el estreno de la película, podéis disfrutar con el trailer en formato AVI incluido en el CD-ROM.



PREVIEWS

QUAKE III: ARENA

En el CD-ROM de este mes incluimos una preview en formato AVI de «Quake III: Arena». El vídeo no tiene sonido, pero os puede dar una buena idea del aspecto final que tendrá el esperado lanzamiento de id Software. Fijaos en detalles como el espejo giratorio, la claraboya traslúcida y el movimiento de la cabeza del personaje según donde esté mirando. Alucinantes.



Concurso



¡Regalamos 25 juegos, 50 camisetas, y 50 imanes de "Speed Busters"!

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO, CONTESTA A LAS PREGUNTAS Y PODRAS CONSEGUIR EL FANTASTICO JUEGO «SPEED BUSTERS», IMANES Y CAMISETAS.

A C E L E R A Y ¡ ¡ ¡ S U E R T E ! ! !

1. ¿A qué década pertenecen la mayoría de coches disponibles en SPEED BUSTERS?

2. ¿Cuántos modelos de coches hay disponibles en el juego?

3. ¿Cuántos circuitos existen para competir?

4. ¿Existe la posibilidad de editar el diseño de los vehículos?

5. ¿En qué ciudad canadiense están los estudios de UBI SOFT, en los que se desarrolló el juego?



Ubi Soft ENTERTAINMENT

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre / Apellidos..........................
....
Dirección..
....
Localidad ....
Provincia ....C. Postal.................
Teléfono...

RESPUESTAS:

•1-...
•2-...
•3-..
•4-....................................
•5-.........................
....

B a s e s d e l c o n c u r s o « S P E E D B U S T E R S »

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación con la respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «SPEED BUSTERS»

2.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán VEINTICINCO, que serán premiadas con con juego de Speed Busters para PC, un imán y una camiseta. Otras VEINTICINCO cartas serán premiadas con una camiseta y un imán. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Enero de 1999 hasta el 26 de Febrero de 1999

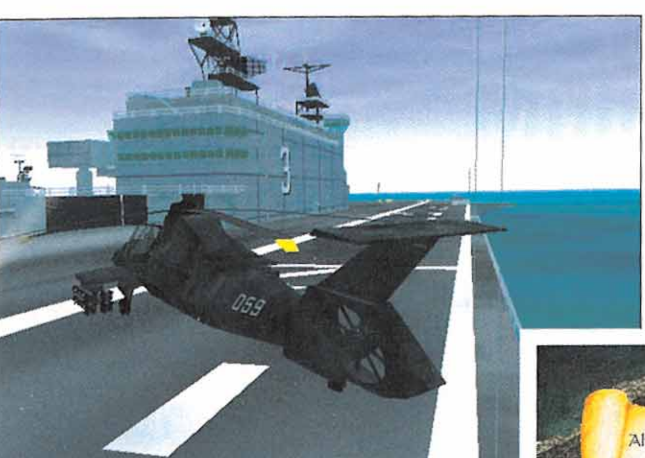
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Marzo de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Abril de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT y HOBBY PRESS.

sumario

punto de mira



98 APACHE HAVOC (PC CD)

El último juego que sobre el helicóptero Apache ha sido realizado para ordenador. Realista como ninguno, este título nos dará la posibilidad de pilotar un ingenio de millones de dólares, pudiendo desplegar toda su potencia de combate.

A pesar de encontrarnos en el mes más corto del año, a las compañías no les ha importado el hecho de que tenga menos días, pues han trabajado con el mismo aínco con que suelen hacerlo. Producto de esa dedicación son los juegos que este mes podemos ofreceros en Punto de Mira. Los comentarios más incisivos, llevados a cabo por nuestra plantilla de redactores, siempre al pie del cañón para haceros llegar una opinión veraz y clara sobre qué juego hay que adquirir y cuál es mejor dar de lado. Adentráos en las siguientes páginas e informáos de las últimas novedades del mercado del software lúdico actual.



102 DUELO DE HECHICEROS (PC CD)

Mythos Games ha hecho posible que los aficionados a la magia tengan con este programa una buena manera de convertirse en magos aventureros.

88 ASTEROIDS (PC CD)
TEST DRIVE 4X4 (PC CD)
CLUEDO (PC CD)
MULTISPORTS 99 (PC CD)
MULTIACCIÓN 99 (PC CD)
PEQUEÑOS GUERREROS (PC CD)
X GAMES PRO BOARDER (PC CD)
104 ISRAELI AIR FORCE (PC CD)
110 ENEMY ZERO (PC CD)
115 TOYLAND RACING (PC CD)
116 THE SETTLERS III (PC CD)
118 GRAND TOURING (PC CD)
120 MEDIEVIL (PlayStation)
124 PC FÚTBOL 7 (PC CD)
127 STAR WARS: BEHIND THE MAGIC (PC CD)
132 SPYRO THE DRAGON (PlayStation)
134 WORLD WAR II FIGHTERS (PC CD)

106 BALDUR´S GATE (PC CD)

Basado en las reglas y el mundo de Advanced Dungeons & Dragons, este título nos introducirá de lleno en un mundo donde la sempiterna batalla entre la espada y la brujería tiene lugar.



112 BLOOD 2 (PC CD)

La segunda parte de uno de los shoot em ups más sangrientos de la historia del software viene a estas páginas a presentaros sus credenciales hemoglobínicos.



128 EUROPEAN AIR WAR (PC CD)

Microprose lucha por la hegemonía del espacio aéreo de los simuladores de la Segunda Guerra Mundial. Mirad y leed estas páginas.



ASTEROIDS

UN CLÁSICO REMOZADO

ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

El clásico de las recreativas «Asteroids» ha sufrido un serio lavado de cara por parte de Activision, para adaptarse a las exigencias informáticas actuales.
Con gráficos de buena calidad, efectos visuales muy buenos y unos sonidos espectaculares, este juego de toda la vida promete hacernos pasar grandes momentos frente al ordenador, abogando siempre por la jugabilidad, como lo hacía antes su antecesor.

★★★★

TEST DRIVE 4X4

AMORTIGUADORES DE ACERO

ACCOLADE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Una nueva dimensión dentro de la saga de Accolade ha aparecido en el mercado del software lúdico. Con «Test Drive 4x4» podremos pilotar vehículos todoterreno, por unos intrincados circuitos de "cabras", todos ellos con muy buena calidad gráfica.
Por el contrario, la jugabilidad de «Test Dirve 4x4» dejará mucho que desear, ya que hay momentos que al cargarse demasiado la pantalla de vehículos o de elementos de escenario, la acción comenzará a desarrollarse a saltos, resultando demasiado lenta. Una pena pues el juego prometía.



Cluedo

¿Quién es el asesino?





HASBRO
Disponible: **PC CD (WIN 98, 95)**
INTELIGENCIA

Desde muy pequeños pudimos disfrutar de un divertido juego de mesa llamado «Cluedo» en el que teníamos que descubrir, reuniendo pistas diseminadas al azar en las habitaciones de una enorme mansión, al asesino de un conde, el arma utilizada para el homicidio y el lugar donde se cometió.
Hasbro Interactive nos da la posibilidad de revivir en las pantallas de nuestro ordenador toda la diversión que por aquel entonces pudimos disfrutar, con las ventajas que conlleva tener una máquina que haga por nosotros el juego sucio, es decir, reunir las pistas, elegir al asesino, y demás, teniendo solamente que preocuparnos por resolver el caso.
El tablero ha sido trasladado a un escenario totalmente tridimensional lleno de detalles, en el que se moverá nuestro personaje. Según entremos en habitaciones, recojamos pruebas o llevemos a cabo alguna acción relevante, se activarán una serie de vídeos ilustrativos, que aumentarán la calidad gráfica y el preciosismo del título, haciendo también más amena y divertida la partida.
Teniendo la posibilidad de jugar una partida en solitario contra la máquina, o bien por red con otros amigos, «Cluedo» de Hasbro es una más que buena opción de compra si se quiere tener todo un clásico de los juegos de mesa de los años 80.

M.A.X.

81

Multisports 99

Tres deportes en uno

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
PACK DEPORTIVO

Este pack, dedicado al mundo del deporte por ordenador, se une al otro que también Dinamic Multimedia ha puesto a la venta, «Multiacción 99». En el que nos ocupa, vamos a encontrarnos con los siguientes títulos: «Actua Soccer 2», el divertido juego de fútbol de Gremlin, que destaca por su rápida acción y por su sencillez de manejo, lo cual lo hace perfecto para todos los aficionados al deporte rey, idependientemente de la edad que tengan.
El segundo título nos cambia el campo de hierba artificial por otro de brillante parquet, nos estamos refiriendo, cómo no, a la última versión de «PC Basket», la 6.0, con numerosas mejoras en el simulador, aceptando incluso el uso de tarjetas aceleradoras 3D y con la base de datos completamente actualizada.
Por último, el motor se adueña de nuestros ordenador, gracias al tercer título, «Screamer 2», donde las competiciones a bordo de los

Multiacción 99

Aventura, simulación y estrategia

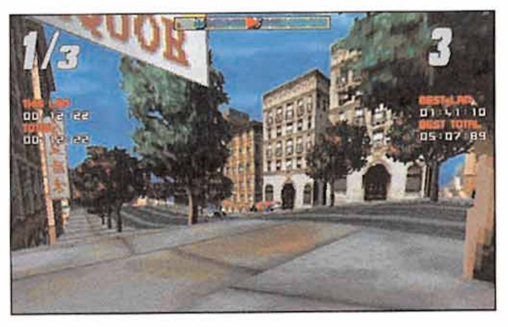


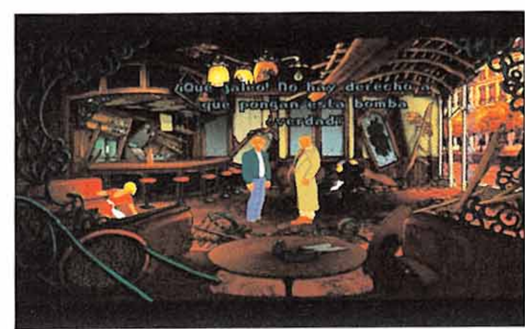
más veloces vehículos de rally estarán a la orden del día en unos escenarios tridimensionales de gran calidad, ya sea en solitario contra el ordenador, o en compañía de nuestros amigos, por modem o red local.
No tiene desperdicio este pack deportivo que satisfará a todo amante del deporte, sea cual sea la modalidad preferida.

M.A.X.









DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
PACK

Dinamic Multimedia nos presenta un pack que, con el nombre de «Multiacción 99», reúne tres títulos, clásicos ya dentro del sector del software lúdico, y que han significado un boom en todos los casos, cada uno en el género al que pertenece.
En primer lugar, podemos encontrar «Command & Conquer», de Westwood Studios, uno de los juegos de estrategia más sobresalientes que se han hecho hasta ahora y en el que podemos manejar dos bandos, el GDI y el NOD, ambos decididos a controlar la extracción de Tiberium y, dominar así, la economía mundial.
Dentro del género de las aventuras gráficas tenemos «Broken Sword», de Virgin Interactive, que nos metía de lleno en una historia de intriga que gira alrededor del misterio de los Caballeros Templarios.
Por último, pero no por ello menos importante, veremos uno de los mejores simuladores de combate aéreo de siempre, según la opinión de los seguidores de esta clase de títulos. Se trata de «iF-22», espectacular en su desarrollo, real como la vida misma, y con un amplio abanico de posibilidades.
No cabe ninguna duda al decir que Dinamic Multimedia ha creado un pack para todos los gustos y pretensiones, lo cual se nos antoja una apuesta muy, pero que muy acertada.

M.A.X.

81



PEQUEÑOS GUERREROS: GLOBOTECH DESIGN LAB

LA PELÍCULA EN EL ORDENADOR

HASBRO
Dispónible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Varios son los juegos que Hasbro Interactive ha puesto a alcance de todos, y que están basados en la película «Pequeños Guerreros». «Globotech Design Lab» es el último de ellos, esta vez más centrado dentro del arcade y, más concretamente, en la lucha uno contra uno. En el juego podremos definir a nuestros personajes y hacer que peleen entre sí. Unos gráficos de buena calidad, y unos movimientos suaves y realistas son las cartas de presentación de este «Pequeños Guerreros. Globotech Design Lab».



X GAMES PRO BOARDER

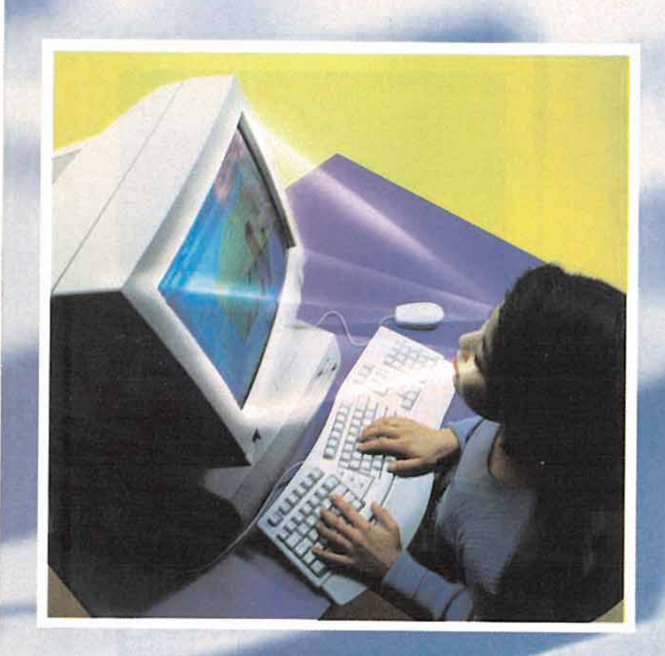
ESPECTÁCULO SOBRE NIEVE

ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

El snowboarding es el deporte de moda en todas las estaciones de esquí hoy día. A bordo de una tabla, parecida a la de surf acuático, de dimensiones un poco más reducidas, podremos realizar, gracias a este título de Electronic Arts, las más arriesgadas piruetas en circuitos predefinidos, asumiendo el rol de los principales deportistas de esta modalidad en la actualidad. Gráficos y movimientos de calidad, y una manera original de ver el deporte por ordenador.



¡¡Mecanografía



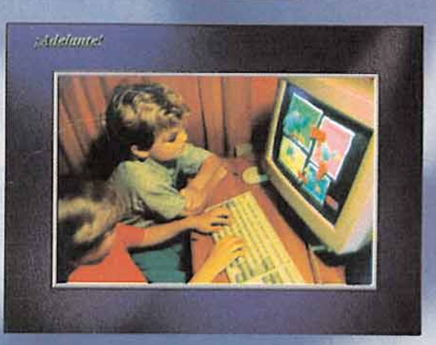
Este completo curso multimedia, perfectamente estructurado, permite aprender a escribir a máquina correctamente y en tiempo récord.

Con el método KAZ se olvidará de mirar al teclado

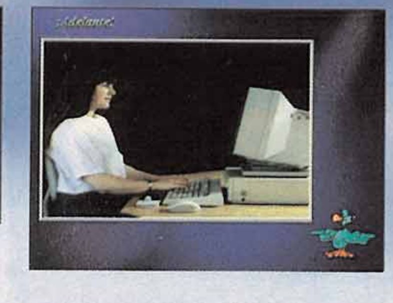














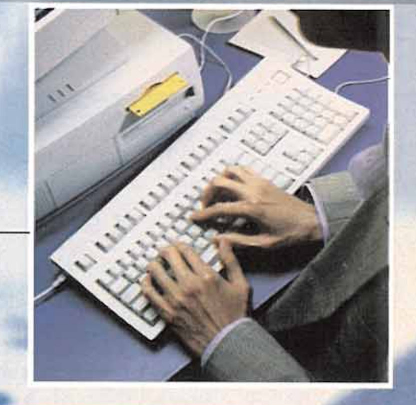




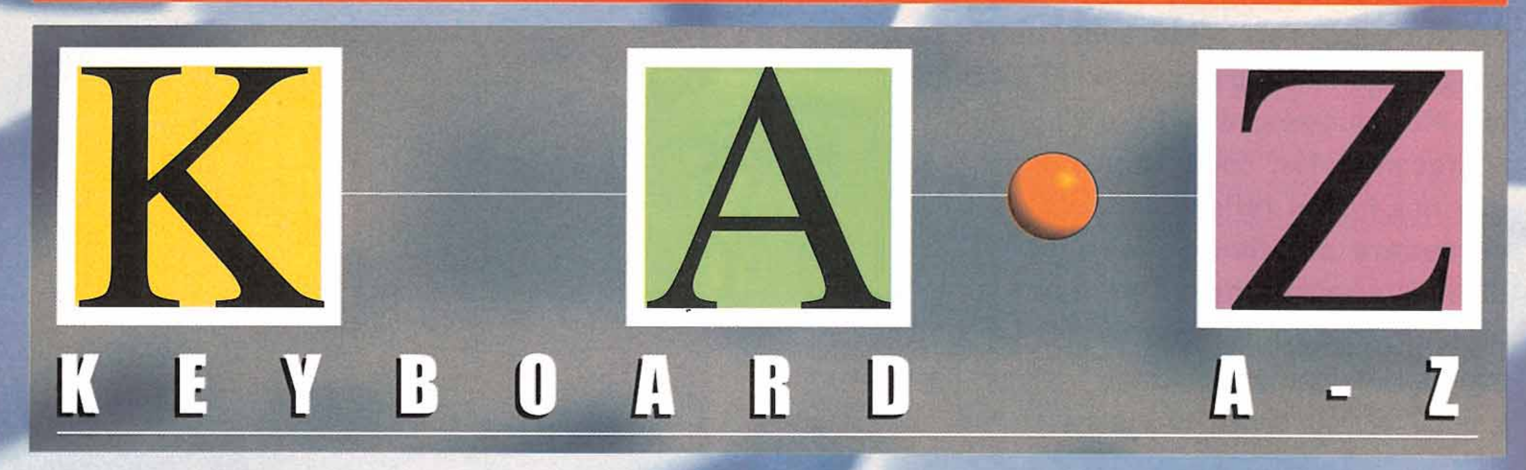


en 90 minutos!!

Kaz Learning System



Posiblemente la forma más rápida de aprender a escribir a máquina







Kaz aporta como novedad el empleo de un repertorio reducido de frases, escogidas con todo cuidado, que permite **adquirir la soltura necesaria en un tiempo mínimo**, sin requerir por lo tanto llenar folios y folios con tediosos ejercicios de digitación con combinaciones de teclas sin sentido.

Requerimientos del Sistema:

- PC 486 DX
- 8 Mb RAM
- SVGA 256 colores
- Unidad CD-ROM 2x



Próximamente a la venta





SANITARIUM
GENIAL LOCURA

A pesar de los avances en tecnología, de la adaptación de géneros clásicos a las últimas tendencias en diseño y la pretendida evolución a la que, casi obligatoriamente, parecen verse forzados los videojuegos, de vez en cuando aparecen títulos, como «Sanitarium», que nos hacen reflexionar sobre el verdadero objetivo de los juegos: divertir y entretener. Algo que esta producción de ASC, que se amolda por completo a los cánones más "rígidos" de la aventura gráfica clásica, consigue a la perfección.



En conjunto con el diseño del guión, uno de los aspectos más trabajados en «Sanitarium» ha sido la creación de personajes y escenarios.

DREAMFORGE/ASC
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA

Aunque ha tardado en llegar a nuestro país –«Sanitarium» lleva ya varios meses en el mercado en países como EE.UU.– es la prueba palpable de que, en ocasiones esperar merece la pena, y que la calidad no es cuestión de revoluciones tecnológicas ni nombres de relumbrón.

El primer contacto que Micromanía tuvo con el desarrollo de «Sanitarium» se remonta a la edición del ECTS de hace un par de años. Allí, la gente de ASC nos mostró las primeras escenas de una aventura gráfica, de las que se suelen definir como clásicas, que nos impresionaron gratamente por diversas razones, aunque la que podríamos considerar como más llamativa era la ambientación. Entre otras muchas virtudes, y algún que otro defecto, «Sanitarium» lleva hasta las últimas consecuencias uno de los factores que, los juegos en general, y las aventuras gráficas en particular, han de situar como un objetivo prioritario. Y aunque en otros apartados la gente de Dreamforge y ASC no se puede decir que no se hayan esforzado, ha sido al crear una atmósfera tan inquietante como perfecta, donde se han sobrado.

AL BORDE DE LA LOCURA

El guión de «Sanitarium» es, ciertamente, cosa de locos. Una locura sana, se entiende. No se ha tratado de crear un juego surrealista, aunque en primera instancia lo parezca, sino que se ha trabajado magnificamenteuna historia que, nada más comenzar, nos deja tan perplejos como ávidos de curiosidad.

Una secuencia de vídeo nos pone sobre la pista del personaje protagonista, que nada más comenzar la acción real del juego se descubre a sí mismo en un lugar bastante tétrico, vendado de pies a cabeza y con una pérdida total de la memoria.

No sabemos quienes somos, dónde estamos ni cómo hemos llegado

El comienzo del juego nos sitúa en un entorno totalmente hostil y desconocido, sin apenas pistas sobre el motivo de estar allí.

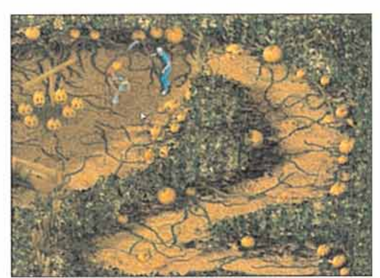

Los primeros pasos de nuestro personaje se ven determinados por un estado de gran confusión, aunque su dificultad es mínima.



El sistema empleado en el juego para mostrar escenarios ocultos, a primera vista, evita cualquier posible interrupción de la acción.



Buena parte de las claves para nuestra progresión en el juego se esconden en los diálogos con el resto de personajes.



Ciertas secuencias de acción, en un estilo casi arcade, se incluyen en algunos momentos, realzando la variedad del conjunto.

La desbordante fantasía de que hace gala «Sanitarium» queda patente en el diseño de algunos personajes y situaciones.

hasta allí. Lo único que a ciencia cierta parece indudable es que nos encontramos en un frenopático, pero de los buenos, de esos de película de Vincent Price. Para empezar, allí nada parece normal –si es que en un manicomio hay algo normal–; ni el aspecto del edificio –medio en ruinas y sin celadores ni médicos que controlen a los enfermos– de una belleza gótica indescriptible, ni la atmósfera que se respira... Totalmente desplazados, y sin estar demasiado seguros de si todo lo que nos rodea es real, nuestra única oportunidad de encontrar una explicación a tan extraña situación, estriba en investigar y descubrir algo, o a alguien, que comience a darnos respuestas a la enorme cantidad de preguntas que aturden una mente a punto de explotar. Sin embargo, lo peor de desear la verdad, a veces es descubrirla...

Max, el protagonista, irá hallando respuesta a los enigmas que, más que aclararse, van ofreciéndole más interrogantes, mientras paso a paso se desvela una dolorosa realidad en la que a través de sus frustraciones, traumas y secretos más ocultos de su atormentado subconsciente, maravillosamente plasmados en un universo en ocasiones real, y las más de las veces onírico y algo kafkiano, se desgrana y construye con meticulosa y diabólica precisión una historia fascinante.

LA PUESTA EN PRÁCTICA

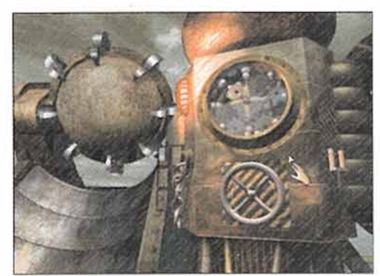
«Sanitarium» divide su estructura en capítulos que, a modo de retazos del subconsciente del protagonista, toma parte de los "recuerdos" de la vida real de éste, que se retuercen y deforman por diversas situaciones traumáticas, hasta que se desemboca en una apoteosis final que da un sentido total al guión del juego. Pero, si jugando con «Sanitarium» nos damos cuenta poco a poco de lo trabajadísimo del guión, ya en los primeros minutos sue puede percibir el excelente trabajo de Dreamforge y ASC en el diseño –gráfico y de la acción–, la creación de un interfaz de usuario tan eficaz como aparentemente simple, y el cuidado nivel de jugabilidad que se ha querido imprimir al producto.

No estamos ante una de esas aventuras que dicen "hasta aquí has llegado", y si no se te ocurre la idea feliz que te saque de un problema, te puedes quedar atascado hasta que las vacas vuelen (lo que, en este juego, por otra parte, no sería nada extraño). Una de las mejores cosas que ofrece «Sanitarium» al siempre exigente aficionado a las buenas aventuras es una amplitud de miras y de acción bastante considerable –con las lógicas limitaciones, llegado el momento–. Se puede afirmar que, salvo contadísimas ocasiones, «Sanitarium» es una de esas excepciones magníficas en que no sólo no se toma el pelo al jugador, sino que se le considera como un ser inteligente, capaz de leer entre líneas y dispuesto a asumir un reto tras otro, si es planteado de forma honesta y con lógica aceptable. La manera de poner en práctica todas las cualidades en el ►

Bien encajados



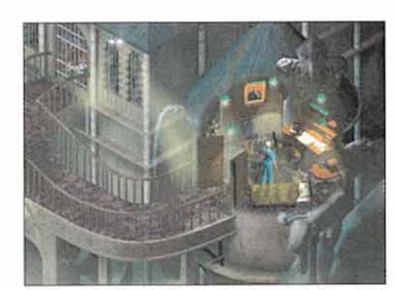
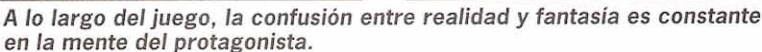






Los puzzles, la clave de gran parte de la calidad de una aventura gráfica, son uno de los apartados más notables de «Sanitarium». No sólo por un buen diseño y planteamiento, sino porque gozan de una lógica inapelable en su resolución y, lo más importante, porque tienen un sentido en la historia y en la acción, pese a lo complejo de ésta en ocasiones.

La dificultad, eso sí, no es demasiado elevada en la mayoría de oportunidades –más bien al contrario– salvo un par de casos en que, por desgracia, parece que la fantasía y el ambiente onírico, y a veces la locura que impregna todo el juego, ha afectado también a los diseñadores y han optado por calibrar la dificultad de alguno de estos enigmas de la peor manera deseable: debiendo descubrir, por arte de birlibirloque, el mecanismo de funcionamiento de ciertos interruptores, botones o palancas. Una vez sabiendo qué hace un botón u otro –o es más, qué es el botón–, la resolución es cosa de niños.

A lo largo del juego, la confusión entre realidad y fantasía es constante en la mente del protagonista.




La mayoría de los escenarios en el juego se basan en algunos supuestos recuerdos, deformados y retorcidos, del personaje principal.

diseño y el guión de «Sanitarium» se abordan, en el apartado gráfico, con unos preciosistas decorados, que no tienen nada que envidiar a la más maravillosa escenografía gótica de cualquier película de terror imaginable. Con una perspectiva isométrica que deja en todo momento un amplio campo de visión, Dreamforge ha optado por una solución excelente para no perderse en extraños cambios de cámara cuando debamos llevar a cabo una investigación exhaustiva del entorno; se trata de aplicar –según sea conveniente– o una serie de transparencias sobre ciertos sectores del escenario, o de descubrir el interior de una habitación o edificio, sin alterar el resto del decorado que se visualice en la pantalla, creando un efecto de continuidad en el universo del juego, que agrada sobremanera.

En el área del interface, existen dos apartados a considerar. El primero, para el desplazamiento por los escenarios y la exploración, el puntero se torna el único arma a nuestro alcance, con una doble modalidad de uso. Pulsando con el botón derecho del ratón aparece una flecha con la que iremos marcando el camino que debe seguir el personaje. Si, simplemente, lo pasamos por encima de algún objeto que creamos de interés, la parte "inteligente" del puntero se pone en acción, y nos indica la posibilidad de examen o recogida del item en cuestión. Para el acceso al inventario, bastará con pinchar sobre el personaje, y los objetos –nunca habrá más de cinco o seis guardados– aparecen.

En lo referente al modo de diálogo, se ha optado por la línea clásica, en que una ventana aparece con diferentes opciones –palabras concretas– por las que preguntar, a las que se añaden más, a medida que vamos conociendo datos nuevos.

Y, por supuesto, los diálogos son importantísimos en la aventura. Habrá que hablar con los personajes que aparezcan en nuestro camino, y más de una vez, para poder avanzar y encontrar las pistas necesarias para resolver cualquier enigma.

Aunque el juego posee un gran número de virtudes, su estilo fiel a las reglas de la aventura clásica le hace padecer algunos de los más típicos defectos

VIRTUDES Y DEFECTOS

Si hasta aquí hemos descubierto que «Sanitarium» posee un buen número de virtudes, no hay más remedio que hablar, también, de los defectos.

No estamos ante un juego que, una vez finalizado, invite a una nueva partida. Como fiel reflejo de las reglas de las aventuras clásicas, también posee sus mismos defectos. Aunque no es la norma, muchas veces encontraremos que es posible pasar directamente a la resolución de ciertos enigmas si sabemos –o intuimos– los pasos a dar –caso de tener ante nuestros ojos un "patas arriba"–, saltándonos ciertos diálogos que, al fin y al cabo, resultan imprescindibles para la atmósfera, en lugar de haber cerrado la posibilidad de avance hasta completar los pasos precisos. Asimismo no existe ninguna alternativa en la dificultad o posibilidad de variación de algún objeto o situación.

También, pese a que se han trabajado un buen número de frases alternativas a la hora de intentar llevar a cabo una acción imposible, nos solemos encontrar con las típicas –y odiosas– respuestas "martillo", como "no puedo hacer eso", "eso no tiene sentido", etc., en lugar de algo mucho más sugerente que describiera, aunque fuera brevemente, algo mejor la situación. La única respuesta que se salva, en estos casos, es cuando, tras agotar, por el manido sistema de prueba y error, todas las posibilidades, se nos obsequia con un "desde aquí no puedo hacer eso", señal inequívoca de que hay que moverse para utilizar un objeto en un lugar preciso.

En el apartado de la técnica se echa en falta algo más de soltura en la movilidad del personaje, que se queda "enganchado" en algunas

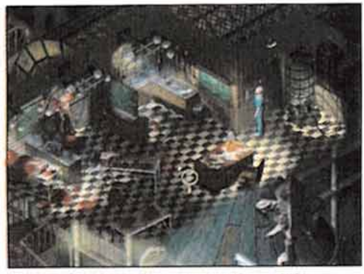
Todas las técnicas






Para dar un mayor énfasis a la historia, cada uno de los capítulos en que se estructura el guión ofrece una acción precedida por una serie de animaciones, en forma de vídeo no interactivo, que también salen a la luz en ciertas ocasiones que algo importante ocurre. Pero, además, hay momentos en que de manera automática se suceden secuencias no interactivas basadas en el propio engine del juego.

Así, Dreamforge combina distintas técnicas para, en ocasiones, no interrumpir la acción real del juego, y en otras potenciar la historia con algo más de espectacularidad visual. Aunque en ningún caso se suele sufrir un parón significativo en la acción, sí que se deja notar este cambio de técnicas. Pese a todo, el conjunto sale muy bien parado.





Los aficionados al estilo gótico están de enhorabuena, pues «Sanitarium» utiliza algunos de los recursos más clásicos, en este sentido.

partes del escenario hasta que lo movemos en la dirección correcta, situación que se podía haber resuelto con una más perfeccionada inteligencia en el diseño de los caminos posibles, ofreciendo, por ejemplo, la posibilidad, como en otros títulos, de pinchar en un punto y que el personaje se dirigiera hacia allá, automáticamente. Es de suponer que la intención de los diseñadores ha sido dar la máxima libertad y control sobre las acciones al usuario, pero a veces es preferible cambiar esto por una mayor comodidad de manejo. Y quizá, sólo quizá, pese al preciosismo gráfico, las animaciones resultan, en ocasiones, algo bruscas o escasas, habiendo sido deseable algún cuadro más para los sprites, en aras de una mayor fluidez y suavidad. Eso sí, hay que tener en cuenta que el número de animaciones es realmente elevado, lo que quizá haya dificultado este punto.

Y, quizás, y aunque no es algo que se le pueda achacar al juego en sí, el que no haya aparecido traducido a nuestro idioma –textos y diálogos están en un perfecto inglés, magníficamente interpretado, eso sí– es uno de los grandes fallos en «Sanitarium». Una aventura, por mucho texto que tenga, como ésta, pierde bastante al no poder disfrutarla en castellano.

De manera global, pues, «Sanitarium» es un gran juego, con algunos defectos –ninguno grave, eso es cierto– que quizá se deriven de su estructura clásica. Pero su magnífica historia y ambientación suplen las pequeñas carencias que tiene, y resulta enormemente atractivo, y fantásticamente diseñado. Recomendable, sin lugar a dudas.

F.D.L

TECNOLOGÍA 75 **ADICCIÓN 85**

El guión es fantástico y la historia se desarrolla de manera magnífica. El no estar localizado a nuestro idioma es una falta considerable. Magnífico trabajo de diseño, aunque tiene pequeñas lagunas en el control.



PUNTUACIÓN TOTAL

Es una pena que febrero sea un mes tan corto, porque no sé si sus 28 días serán suficientes para asimilar la cantidad de información que durante los próximos minutos se va a exponer en este foro. Abrid bien las orejas y dejad que vuestras entendederas se impregnen de palabras.

Curiosidades para adictos a Lands of Lore II



El siguiente cuadro es cortesía de un tal Tavi, de cuyas cartas se deduce que se sabe esta aventura mejor que los propios diseñadores. No sé si a estas alturas a alguien le valdrán de algo, pero no carece de interés conocer las inusitadas posibilidades que abría la aparentemente insulsa biblioteca del Draracle.

La historia del Gusano: habréis reparado en la muestra de este especimen en el museo. Pues bien, en el interior de la sala que lo contiene hay una habitación secreta: saltando hacia la derecha se cae sobre una repisa y, hacia el Sur de ésta, hay una pared que se puede romper. Tras ella, hay una serie de útiles y un teleportador que nos devuelve a la entrada del museo, donde se nos obsequiará con la historia del engendre.

La Pinacoteca (I): cierta puerta de rejas se abre mediante una palanca oculta tras uno de los cuadros. Pues bien, si en vez de seguir nuestro primer instinto y entrar en ella, disparamos desde fuera a un montón de huesos que hay al fondo de la sala, dicho montón resucitará en forma de esqueleto. Y éste resultará en un sparring perfecto para subir nuestro nivel de combate sin esfuerzo.

La Pinacoteca (y II): Sobre el uso de cierta piedra triangular. Para abrir la puerta de la zona del tiempo hay dos posibilidades: usar dicha piedra, o pulsar otra palanca oculta. Pues bien, si hacemos lo primero, resulta que no podremos acceder a determinada zona de la Ciudad de los Antiguos cuando lleguemos a ésta. No me explico cómo habrá descubierto esto nuestro compañero: ¿haciéndose otra vez toda la aventura?

La magia: también se puede aumentar fácilmente el nivel de magia de Luther. En la selva de los Hulinos existen ciertas piedras grandes, escasas, en las que al usar el hechizo de Sparks (Chispas) conseguiremos el deseado avance. Una de estas piedras es la que nos impide llegar a cierta cascada del río.

Para Tavi, «Lands of Lore II» es el mejor JDR de la historia, y no duda en asignarle todos sus puntos. Por cierto, ya nos contarás algún día cómo una persona normal llega a descubrir cosas como las descritas.

Si hace un par de meses os daba la grata noticia de la próxima aparición del «Return to Krondor», en este el adjetivo "próximo" ha de ser sustituido por "eminente" al hablar de «Fallout 2» y de «Baldur's Gate». Y, además, ambos son juegos espléndidos, de los que merece la pena jugar. Estoy seguro de que se hablará largo y tendido de ellos.

«Fallout 2» transcurre en el poco habitual escenario de una Tierra postnuclear, cuyo ambiente todos imaginamos gracias a las numerosas series y películas aquí ubicadas. No obstante eso, «Fallout 2» presenta ciertas características que lo hacen muy especial. Y «Baldur's Gate» utiliza la nada desdeñable cantidad de cinco CDs para incluir una rica historia que nos llevará por el Mar de los Sables de los Reinos Olvidados. Ambos juegos tienen en común más de lo que parece a simple vista: por ejemplo, la casa productora.

De todos modos, sigue abierta, y cada vez con más demanda, la posibilidad de conocer Enroth al tiempo que se investiga sobre el Mandato del Cielo dado a la dinastía gobernante Ironfist. Y próximamente tendremos la posibilidad de retornar a Krondor, más bien, visitarlo por vez primera. Sin novedades de «Ultima IX» y «Lands of Lore III», aunque ya hemos visto que cuando menos se espera, salta la liebre. Tras haber soltado mi consuetudinario rollo, os dejo paso.

OTROS MANIACOS

«Dark Heart of Uukrul» es, tal vez, el JDR más difícil, por sus acertijos y gradiente de monstruos, al que he jugado. Y de vez en cuando se asoman por nuestras reuniones maniacos que ratifican tal calificación. Uno de ellos es José, de Baza (Granada), que lleva seis años perdido por los santuarios de Eriosthé. Sin embargo, el grito que nos llega tiene ya visos de estertor, al menos, para la aventura. En efecto, nuestro paciente héroe ha conseguido al fin rescatar a Mara y pregunta encarecida y simplemente: ¿qué hago ahora? Piensa con sentido común y hallaras la respuesta: te has infiltrado en la ciudad enemiga, has derrotado a Uukrul y has cumplido tu misión. Sólo te queda encender el faro, el "beacon".

Para ello, has de transportarte usando los cómodos teleportadores al citado sitio. Basta que pongas BEACON como destino. Allí te esperan la recién liberada junto a Sagaris, esperando a que enciendas el faro. Y para esto habrás de usar una arcana plegaria. Pese a esta ayudita, confieso que me tienes impresionado por tu imperecedera moral y por tu capacidad para haber llegado por tus medios hasta Chaos.

Paco Marrero, desde las islas Afortunadas, plantea algunas cuestiones sobre **«Might & Magic VI»**, al que se pasa toda la carta

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es





quitándole un par de años –o sea, habla del «M&M IV»–. Coincide en lo enorme del territorio, que "es que le quita la moral a cualquiera". Bueno, a cualquiera, menos a un maniaco, permitidme apostillar. Lleva tropecientas millas caminadas, cientos de criaturas pasadas por la piedra, está en un nivel 38 y le queda más de la mitad del juego por delante, según afirma.
Sin embargo, sus preguntas son comparativamente fáciles. La primera es cómo abrir las puertas del Templo de Baa, supongo que se refiera a las que se encuentran nada más entrar. Qué poca imaginación, muchacho. Lo único que hay que hacer es empujarlas en el orden adecuado, para lo que lo mejor es seguir el método de prueba y error. Una vez hayas conseguido empujarlas en ese orden, se abrirán a la vez, revelando el deseado contenido de sus cuatro paredes. Pero cuando entres a por el cofre, vigila tus espaldas.
También pregunta por ciertas puertas en la Fortaleza del Señor de la Guerra, ubicada en Caleta de Plata. Lo único que puedo decirte es que busques prolijamente, porque todas las llaves que hacen falta están por allí: en concreto, hay alguna en la parte Norte del segundo piso, y otra al final de cierto pasillo. Y ten cuidado con los Cuisinarts, que son de los bichos más duros que uno se puede encontrar por Enroth. Pide también Paco un truco para acabar con los diablos, que le dan "p'al pelo": pues nada, acumular experiencia y niveles, y esquivarlos hasta entonces.
Los puntos de Paco se equidistribuyen entre «M&M VI» y «Fallout». El interés por este último se ratifica con las ansias que muestra por la llegada del «Fallout 2». Por tanto, supongo que el comienzo de la reunión le habrá resultado especialmente agradable.
Y a todo comienzo sigue casi siempre un fin, que en estos momentos empieza. Por suerte, la vida es ciclo, y este final precede a otro comienzo, fundamental éste –que se lo digan si no a Carla– y que a todos llena de ilusión. Basta ya de volvernos locos con diatribas: el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

A la espera de los nuevos contendientes que no dudo entrarán con fuerza próximamente, dos titanes mantienen una lucha por todo lo alto del trono. «La Sombra sobre Riva» parece relegado a perenne tercero en discordia. Los titanes son, por supuesto, «Lands of Lore II» y «Might & Magic VI».
«Anvil of Dawn» mantiene con comodidad su cuarto puesto, ante la desaparición de «Ultima» y «Lands of Lore»; y se asoma otra vez a nuestra lista el imperecedero «Dark Heart of Uukrul», que sigue alimentando pasiones y quebraderos de cabeza.
«M&M VI» es el JDR preferido hoy en día por los maniacos, seguido por «Lands of Lore II». Desde luego, artillería para sostenerse tiene, pero «Fallout 2» se desarrolla en el mundo de la artillería pesada. ¿Resistirán las espadas a las bombas atómicas?

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.-Might and Magic VI: Mandate of Heaven
2.-Lands of Lore II: Guardians of Destiny
3.-La Sombra sobre Riva
4.-Anvil of Dawn
5.-Dark Heart of Uukrul

Sobre la película «El Señor de los Anillos»



Desde que hace unos meses comentara esta posibilidad, se han sucedido las peticiones de más información al respecto. Pues bien, por cortesía de un tal Jorge Alberto (¿cuándo se acostumbraran los cibermaniacos a compartir sus datos físicos?), aquí tenemos algo más.
Según nos dice, la película que constituiría la primera parte está en preproducción, lo que significa que todavía no hay nada seguro. El director y productor es Peter Jackson, director, entre otras, de «Braindead (Tu Madre se ha Comido a Mi Perro)», «Criaturas Celestiales» o «Atrápame a Esos Fantasmas». ¡Glups! Mantengamos la esperanza.
El presupuesto para las tres películas ascendería a 300 millones de dólares, siendo la distribuidora New Line Cinema («La Máscara», «Spawn», «Perdidos en el Espacio»). Pero seguro que lo que más nos interesa es la fecha en que llegaría a nuestras pantallas, que según nuestro corresponsal no sería anterior a finales del 2.000.
Pues muchas gracias, cuasi anónimo colaborador. Hablando algo más sobre «El Señor de los Anillos» y productos aledaños, también quiero comentaros algo que tal vez pueda interesar a los aficionados a la música clásica, y es la existencia de un compositor holandés, Johan de Meij, cuya primera sinfonía está inspirada en la magna obra. La versión más recomendable es la realizada por la Orquesta de Viento de Amsterdam, y publicada en JE Classics. Por si fuera poco (que lo es, habría que hacer una ópera o algo así), también hay un gran compositor escandinavo que está trabajando en otra sinfonía de análoga inspiración.

Apache Havoc

Combate de pesos pesados

«Apache Havoc» es un magnífico simulador de combate de helicópteros que, seguramente, se va a convertir en un duro rival del «Longbow 2» de Jane's. No es extraño pensar que este "sim" puede llegar a desbancar al de Jane's, ya que gran parte de sus creadores pertenecieron a Digital Interactive, que se dio a conocer por «Tornado» y que desarrolló hace tiempo el espléndido «Apache», y con posterioridad «Hind», actualmente incorporados a Razorworks.

RAZORWORKS/EMPIRE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

El simulador en realidad son dos. Uno para el archiconocido Apache A-64D Longbow, y el otro para el Havoc. Además, y evidentemente, el aliciente de este simulador es enfrentar a ambos en los modos multijugador, aunque también hay misiones y campañas independientes para cada uno.

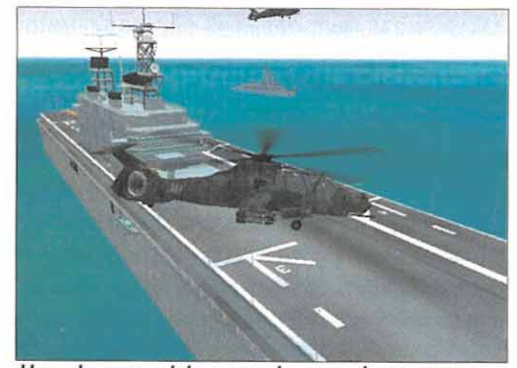
MODELOS FÍSICOS PERFECTOS

De las primeras características especiales que se aprecian en este "sim" es que las condiciones atmosféricas son dinámicas. Es decir, sufriremos fuertes tormentas eléctricas, intensas lluvias, vientos racheados que harán más difícil el pilotaje, niebla, intensas nevadas, etc., y todas se dejarán sentir en el comportamiento de los helicópteros, o en la visibilidad, o en la efectividad de los radares. La lluvia golpeando contra la cabina está muy lograda, y realmente es necesario el uso de los limpiacristales para poder ganar en visibilidad. Es la primera vez que un sim de combate aéreo contempla la opción de usar los limpias de la cabina.

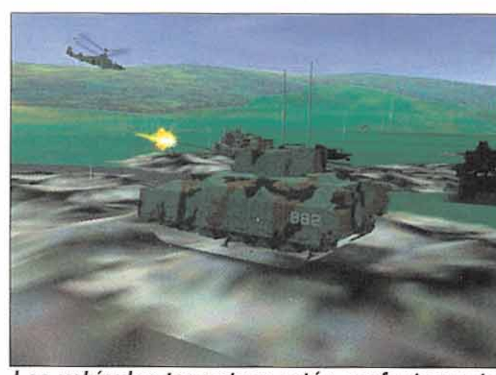
Por otro lado, y con la misma efectividad con la que se han

Absolutamente todo lo que aparece representado en pantalla ofrece una calidad global sobresaliente, lo que hace que destaque sobre otros títulos similares disponibles en el mercado.

Las ciudades son de lo mejor que hemos visto, tan completas y bien reproducidas que da gusto volar entre los edificios



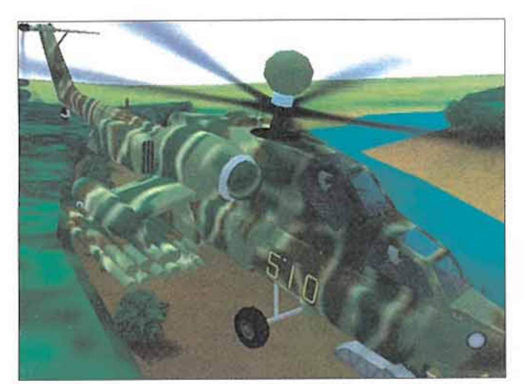
Hay algunas misiones en las que despegaremos directamente desde un portaaviones, y cuyos objetivos no tienen por qué ser terrestres.



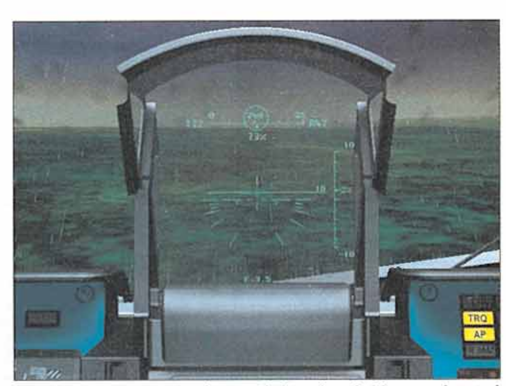
Los vehículos terrestres están perfectamente modelados y, además, son totalmente dinámicos y funcionales.



Los detalles de cada uno de los helicópteros representados en «Apache Havoc» son tal que casi creeremos que estamos ante uno real.



La potencia armamentística de los dos modelos de helicópteros representados -Apache y Havoc- llega a ser devastadora.



La lluvia provocará una falta de visión casi total lo que propiciará que tengamos que utilizar los limpiaparabrisas.



Si un sólo Havoc es capaz de destruir un pueblo entero, ya podéis imaginar lo que pueden hacer varios que vayan en escuadrón...

modelado las condiciones atmosféricas, el modelo físico del vuelo de ambos helicópteros es perfecto. Los efectos del cíclico, de la torsión que generan las aspas a pesar del rotor de cola, los movimientos clásicos de un helicóptero, la sensación de velocidad al volar a ras del suelo, y sobre todo la extremada potencia de fuego de ambas máquinas. Y es que este simulador nos pone a nuestra disposición más de 80 variantes de armamentos, todas ellas fielmente reproducidas, tanto gráficamente como en su comportamiento y efectividad. La carga estándar de armamento del Apache se ve incrementada con la estiba mortal que lleva el Havoc. Es una verdadera bestia de carga; nunca habíamos visto nada igual. Suponemos que los chechenios tenían que temblar al ver un Havoc sobrevolar las posiciones de la guerrilla, y es que no es para menos, pues resulta devastador. Gráficamente los impactos están soberbiamente reproducidos, no sólo sobre los vehículos terrestres, como se puede apreciar en las imágenes, sino también en los edificios, los cuales, al perder las fachadas por la explosión de los proyectiles, muestran los suelos y plantas interiores destrozados.



La lluvia en los cristales nos obligará a tomar precauciones, ya que la visibilidad disminuye bastante.



Las sombras, luces y demás efectos visuales que se puedan imaginar están reproducidos con una calidad fuera de los normal, aprovechando al máximo las posibilidades del hardware acelerador 3D.

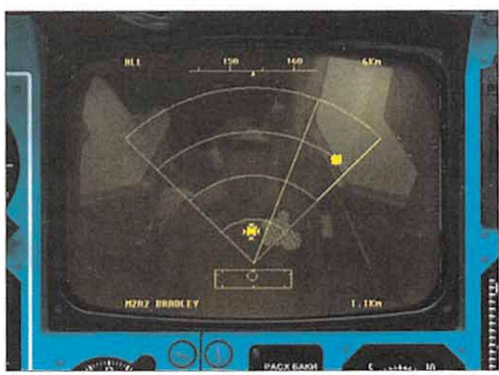
CAMPAÑAS DINÁMICAS

«Apache Havoc» tiene cuatro campañas diferentes. Dos de ellas se desarrollan en terreno boscoso. Sí, por fin bosques con árboles -«Longbow 2» no los presenta-, y ya sabéis que tácticamente un árbol para un helicóptero es tan importante como un caramelo para un niño. Las otras dos se pueden considerar campañas anfibias, ya que el punto de salida es un portaaviones, y a veces las misiones consisten en cazar enemigos en el agua.

La dinámica de las campañas es lo que generalmente se espera, es decir, una alta variedad de condiciones que hacen que las misiones casi no se repitan, y por lo tanto una baja predicibilidad. Además, la guerra en tiempo real nos rodea constantemente y en todo momento se pueden ver más elementos participar de las misiones y desarrollar las suyas propias además de la nuestra, con lo cual nosotros sólo somos una pieza más de una gran máquina.

El modo de campaña es similar al «Longbow 2» de Jane's. Es decir, el motor del simulador crea una serie de misiones, nos da la lista y podemos escoger la queramos, e incluso se ha ido más lejos, y la campaña está constantemente actualizándose y tal vez el final de la misión haya variado con respecto a las condiciones iniciales.

Todos los escenarios son bastante extensos -el más grande tiene 150.000 km. cuadrados-, repletos de colinas, valles y cañones, ►


Los instrumentos están basados con fidelidad a los modelos reales.


También tendremos compañía de otro tipo de máquinas aéreas, como potentes cazas.

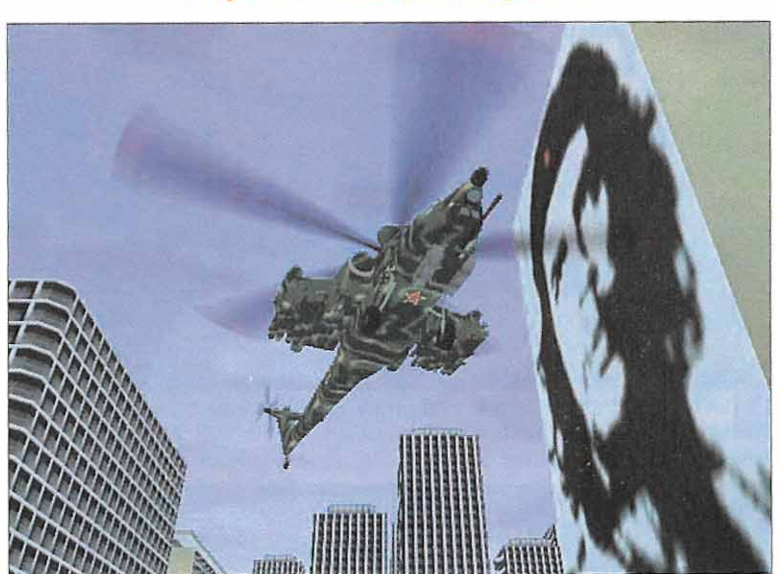

Objetos y demás potencial armamentístico que aparecen están reflejados de manera soberbia.

el terreno ideal para el vuelo bajo de un helicóptero, vamos. Los escenarios de Cuba y Georgia nos ofrecen batallas anfibias, donde se pueden compaginar la caza de vehículos terrestres y la de lanchas en el mar. Las campañas totalmente terrestres tienen como escenario el llamado Triángulo de Oro. Por supuesto, cada campaña puede ser volada bien con el Apache, o bien con el Havoc, y en el caso de jugar en multijugador, se puede competir o colaborar.
El dinamismo de las campañas llega también a los enemigos, cuyo comportamiento depende del nuestro. Así, pueden atacar, huir, defenderse, etc. Además, podremos mantener largas partidas sin necesidad de acabar las misiones, al poder repostar y recoger nueva información en los puestos de abastecimiento o "FARPS". Por supuesto, las comunicaciones de radio son básicas para mantener una campaña dinámica, y son tales, que se puede llamar a la artillería o a aviones de soporte.

POTENTE ENGINE

Las nuevas tecnologías de programación han permitido desarrollar un engine que pueda crear territorios vastos (25 veces más grandes que en «Longbow 2» de Jane), y que además ocupan poca memoria –el escenario cubano solo ocupa 35 MB–, y se han incluido árboles individuales. Andy Hollys, creador del «Longbow» de Jane's, dijo que si le pusieran árboles a su sim, no habría PC en el mercado que pudiese soportarlo... Está claro que el tiempo no pasa en balde y ahora la técnica nos da esa posibilidad.
Las ciudades son de lo mejor que hemos visto, tan completas y bien reproducidas que da gusto volar entre los edificios. Incluso se pueden apreciar carteles publicitarios, estatuas, templos, y demás mobiliario urbano.

Todos los escenarios son bastante extensos y repletos de colinas, valles y cañones; el terreno ideal para el vuelo bajo de un helicóptero


Sobrevolar las ciudades nos permitirá entrar en una auténtico mar de detalles gráficos.

Con respecto al modelado de los objetos que participan de la acción, el esfuerzo ha sido notable. Se han construido más de 50 modelos 3D, totalmente articulados –movimiento de torretas, puertas que se abren, antenas que giran, cañones que suben y bajan–. Sorprendidos nos quedamos cuando pudimos ver cómo un carro de transporte, que acababa de ser seleccionado por un misil, abría su portón trasero y los soldados salían de su interior.

UN DURO RIVAL

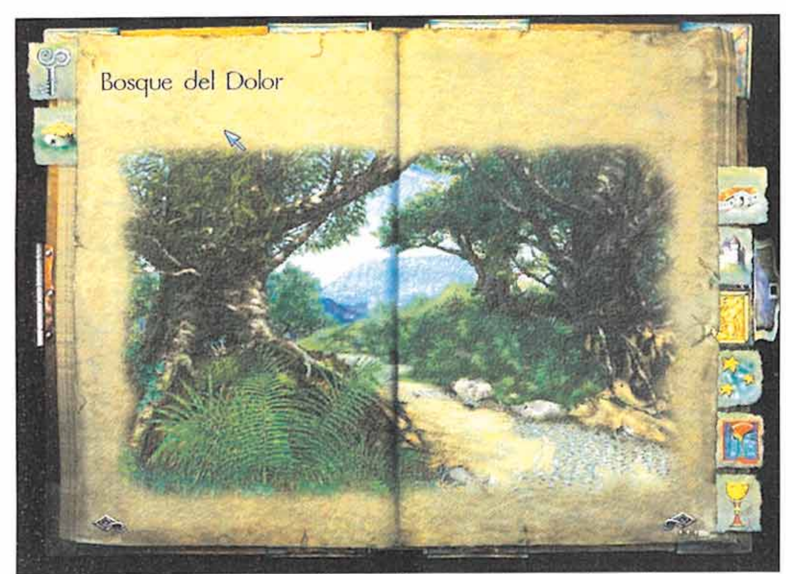
En fin, todo un pedazo de simulador a tener en cuenta, que a buen seguro hará que «Longbow 2» empiece a ser considerado un viejo. Creemos que este sim puede ser el actual rey de los simuladores de helicópteros de combate. Y aún más interesante se debe considerar si al final los chicos de Razorworks cumplen sus objetivos, y lanzan al mercado otro simulador, totalmente compatible con éste, que pone otros cuatro escenarios más y cuyos protagonistas serán el Comanche y el conocido Hokum.
No deberían tardar mucho, ya que la base ya la tienen creada, y muy buena, por cierto.

G. "SHARKY" C.

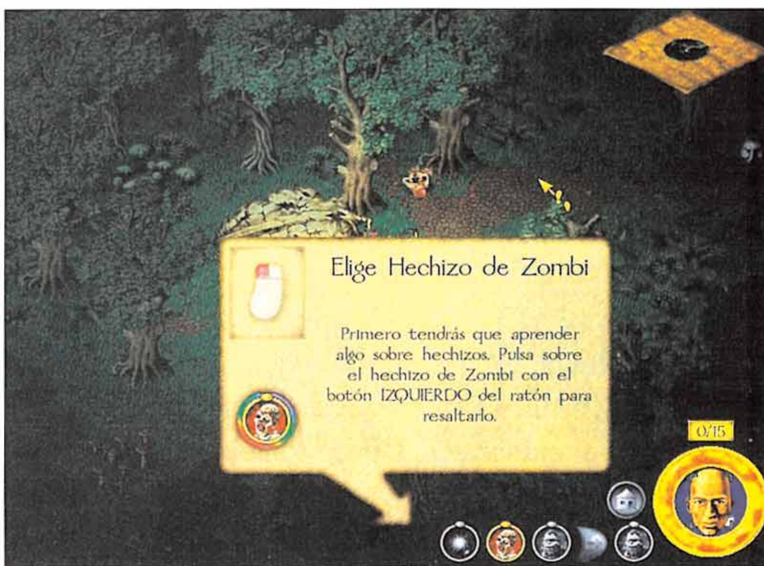
TECNOLOGÍA 95 ADICCIÓN 93

Las condiciones atmosféricas de este simulador son alucinantes y muy reales. El modelo de juego en red entre los dos helicópteros es muy equilibrado. Los gráficos y los efectos dinámicos que tienen son muy novedosos

PUNTUACIÓN TOTAL 94



Antes de iniciar las fases tendremos la oportunidad de leer algo sobre las tierras a las que vamos a acceder y conocer así los peligros.



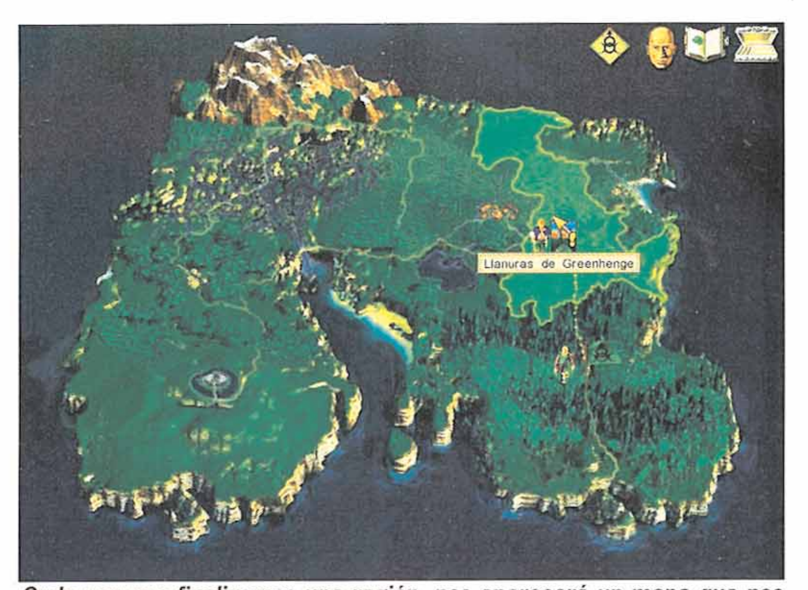
Los primeros compases del juego son sencillos debido a las explícitas explicaciones que van apareciendo en pantalla.

paciencia para fortalecernos antes del enfrentamiento, y, sinceramente, en los niveles más elevados eso puede suponer horas.

UN MAGO HECHO A MEDIDA

Ya hemos dicho que lo importante es tener un buen batallón que aguante a los malos de turno, pero lo más destacado de ese juego es que seremos nosotros los que decidiremos los hechizos que nuestro mago puede obtener. Explicado de una manera sencilla diremos que en cada nivel el mago irá recogiendo ciertos objetos de gran poder mágico. Una vez finalizado el nivel, podremos combinar y utilizar esos ítems para formar hechizos. La combinación de estos producen diferentes encantamientos que tenemos que sopesar si merece la pena utilizar en el nivel. Es decir, que una vez comenzada la andadura es imposible cambiar lo que tenemos, salvo caso de muerte que se nos dará la oportunidad de hacer los cambios pertinentes. Esta manera de plantear la magia nos hace enfrentarnos a un juego en el que el número de encantamientos puede ser ilimitado, debido a las combinaciones múltiples con las que podremos encontrarnos. Sólo la práctica y las horas de juego nos enseñarán a tomar decisiones para elegir el mejor hechizo en cada momento.

Mezcla de géneros. Es la mejor definición de «Duelo de Hechiceros»: rol, aventura, estrategia y acción



Cada vez que finalizamos una región, nos aparecerá un mapa que nos mostrará los avances conseguidos y lo que nos resta para terminar la fase.

BUENOS MOMENTOS

Lo más concluyente y elocuente que se puede decir de «Duelo de Hechiceros» es que es un gran juego. Primero, porque ofrece una sabrosa mezcla de géneros; segundo, porque tiene una calidad gráfica sobresaliente; tercero, porque su música es ideal para la acción, envolviendo al jugador en el mundo en el que se desarrolla la partida, y por último, porque los niveles de adicción que consigue son elevados, provocando que el jugador intente superar una y otra vez ese nivel en el que se quedó atrapado.

Si esto no es suficiente, baste con nombrar que existen 36 regiones a dominar, cada una con su propio hechicero, que los hechizos resultan cada vez más espectaculares y que la IA de los enemigos es elevada, teniendo en cuenta que aprenden dependiendo de nuestras acciones. Un gran juego, vaya.

S.T.L

TECNOLOGÍA 85 | ADICCIÓN 87

Si bien el rol es el argumento predominante, los momentos en los que aparece la aventura, la acción y la estrategia no son escasos. Ha sido desarrollado por los creadores de la serie X-COM y eso ya es suficiente tarjeta de presentación. Sorprende por el grado de adicción que provoca al jugarlo.



PUNTUACIÓN TOTAL

Israeli Air Force
Toda una vida de luchas

Israel no es un pueblo que gane las simpatías de la gente. Demasiado occidentalizados para los países vecinos de Oriente Medio, y demasiado lejos de las costumbres occidentales. Llevan toda la vida luchando y peleando, y este carácter guerrero hace de Israel uno de los países más potentes militarmente hablando. Sus fuerzas aéreas (IAF) son legendarias y han tenido días de gloria tan excelsos que Jane no ha podido más que rendirse a su poderío y poner en las estanterías de las tiendas un sim dedicado a las Fuerzas Aéreas Israelitas.



La fiel representación de los diferentes modelos de cazas de combate incluidos en «Israeli Air Force» es uno de sus puntos fuertes.

JANE'S/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

El programa «Israeli Air Force» no es más que otro buen ejemplo del trabajo de Jane/EA, aunque no se acerca a la maravilla que ha sido «F15», pero que a buen seguro no pasará desapercibido para el público.
«IAF» tiene la espléndida idea de poner en nuestras manos aviones no antes vistos en un simulador de combate aéreo. Esto es así porque la industria militar aérea Israelí ha modificado los cazas que ha recibido de otros países y ha hecho de ellos máquinas aún más perfectas.
Además, el terreno montañoso del desierto palestino, jordano y cercanías varias es un aliciente más para probar este sim que destila calidad por todos sus poros y costados.

VARIEDAD

«IAF» pone en el aire siete soberbios cazas, a saber: dos curiosidades de la aviación moderna, el KFIR C-7 –un avión de total creación israelita–, y el LAVI ATF –un engendro entre F16 y Mirage, que aún no ha entrado en servicio, pero que lo hará pronto–. También disfrutaremos de aviones ya conocidos como el F16D –un modelo biplaza–, F15 2000 el Phantom F4-E y la variante F4 2000, y el bien conocido Mirage III francés.





La gran curiosidad de estos aviones israelíes, fielmente reflejados por Jane, hacen de «IAF» un sim interesante para los aficionados a la aviación militar

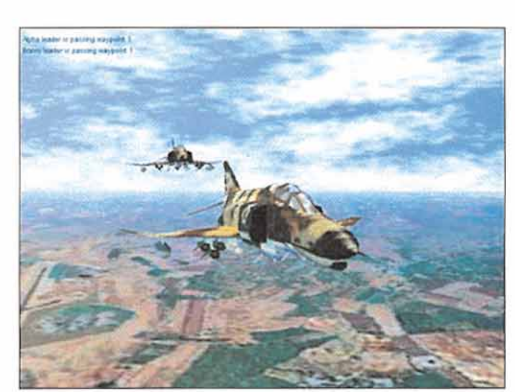
Además, en el modo multijugador podremos volar también los aviones enemigos, de facturación soviética, tales como el Mig23 y el Mig29. La gran curiosidad de estos aviones, fielmente reflejados por los artistas de Jane, hacen ya de «IAF» un sim interesante para los aficionados a la aviación militar. Pero, por supuesto, no sólo de aviones exóticos vive el piloto virtual, sino que se ha de acompañar de gráficos, aviónicas y campañas para poder hacer un equilibrado paquete donde poder entrar y sobrevivir.
Los gráficos son buenos, no de lo mejor del mercado actualmente, pero cubre las necesidades y ambientan perfectamente la acción. A alta cota, el terreno es espléndido, pero al bajar a ras del suelo, el terreno pasa a ser un denso pixelado que hace que se pierda el volumen y la sensación de velocidad. En cambio, tanto los gráficos internos de los cokpits como de los aviones que nos rodean son excelentes, con todos los paneles de mandos fielmente reproducidos –de todos los aviones– y con los camuflajes e insignias correctas en cada caso. Además, es de agradecer que un PII 300 con una Voodoo 2, al poner al máximo los gráficos, la velocidad sigue siendo alta y suave.



Los gráficos no son de los mejor que se ha visto, aunque llegan a cumplir perfectamente su cometido.



La aviónica de los cazas de «IAF» ha sido ajustada para hacer que no sólo los fanáticos puedan disfrutar de este simulador.



Destacan las representaciones de los cokpits y de los aviones que nos rodean, ya que ayudan a crear un ambiente más real.

AVIÓNICA AJUSTADA

Con respecto a la aviónica y al modelo de vuelo, cada avión esta ajustado a sus características, tanto físicas, como armamentísticas. Casi todos los paneles de mando son funcionales con el ratón, así como las agujas de los diales y pantallas multifunción dan toda la información requerida y necesaria.

Todos los botones periféricos de las pantallas multifunción, tal y como ocurre en «F15», son ejecutables, aunque el desarrollo de las funciones posibles se ha resumido bastante ya que dar soporte completo de aviónica para más de siete aviones es casi imposible. Aun así, los aspectos más básicos de los radares y sistemas de defensa están bien diseñados. Esta circunstancia hace que el simulador sea más fácil que manejar que otros, y por lo tanto a veces parece algo "arcade", aunque mantiene todo el espíritu de un buen simulador. Realmente solo los puristas y gente entrenada a fondo puede ver que «IAF» es simple electrónicamente hablando.

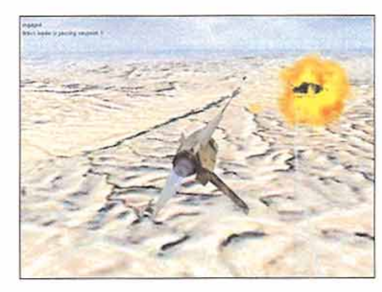
Por el contrario, este aspecto convierte a «IAF» en un excelente simulador para iniciarse en el mundo del combate aéreo moderno, sin dejar de lado la seriedad y el buen hacer. El HUD es correcto en todos los casos y con toda la información necesaria para no tener que acudir a las pantallas de información del cokpit salvo en muy determinadas ocasiones.

«IAF» no es más que otro buen ejemplo del trabajo de Jane/EA, y aunque no se acerca a la maravilla que es «F15», no pasará desapercibido para el público









DIVERTIDAS CAMPAÑAS

Las campañas y misiones resumen los días de gloria de la IAF como fueron la Guerra de los seis días (1.967) donde eliminaron a 400 aviones enemigos en un solo día; la Guerra del Yom Kippur que redujo los arsenales enemigos en 450 unidades; y la guerra del Líbano, que es uno de las máximas glorias Israelíes al destruir más de 100 aviones enemigos sin haber sufrido pérdida alguna.

Las campañas, misiones y edición de las mismas son las clásicas de Jane, y para aquellos que ya se hayan adentrado en algún titulo de la casa, resultan totalmente intuitivas en su manejo y evaluación.

En resumen, «Israeli Air Force» es un equilibrado compendio entre jugabilidad, simulación real, gráficos, y un modelo de vuelo y combate que cruza por arriba la línea media marcada por los mejores y los peores. Es una excelente base para los continuadores de las sagas «USNF»/«ATF»/«Fighters Anthology», así como para los que buscan entrar en este complejo mundo de la simulación de combate aérea. Con un sólido soporte de modelado y realismo, un buen editor de misiones y varios aviones para poder volar, «IAF» se coloca en un sitio alto de la tabla de clasificación que puede hacer felices a aquellos que sólo buscan diversión los fines de semana, y el resto de la semana se olvidan de su PC. Para los más fanáticos, se queda corto.

G. "SHARKY" C.

TECNOLOGÍA 88 **ADICCIÓN 86**

Excelente simulador para todos los aficionados, con aviones realmente interesantes. Los gráficos son buenos, aunque no superan los establecidos por otros simuladores. La aviónica es buena y equilibrada, aunque se ha simplificado bastante, haciendo el sim bastante fácil de manejar.

PUNTUACIÓN TOTAL



Baldur's Gate
Espectacular

RECOMENDADO MICROMANÍA

Hacía tiempo que no sabíamos nada de los Forgotten Realms y sus aledaños. Por fin llegan noticias de lo que está ocurriendo por allí. Y no está nada claro lo que ocurre, al parecer algo relacionado con una crisis de hierro (¿?). Lo que sí es seguro es que, sea lo que sea, está pasando en las proximidades de la extraña ciudad de Baldur's Gate. Y que, para llegar a conocerlo, hay que aventurarse en este juego.

La belleza del entorno no ha de ocultarnos sus numerosos peligros. Es por ello por lo que habrá que andar con sumo cuidado.

BLACK ISLE/INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
JDR

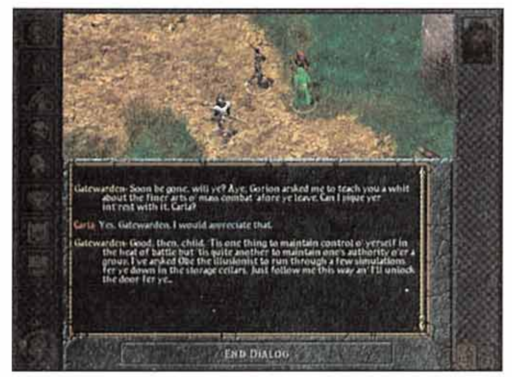
> El mundo de «Baldur's Gate» se nos muestra en un impresionante escenario multicolor

Así nos llega «Baldur's Gate», de la mano de Interplay y Black Isle, creadores también de «Fallout 2». Con estos dos ingredientes, uno se atreve a esperar grandes cosas. Y tal osadía se va a ver recompensada, sin duda, porque el juego es realmente grande: 5 CDs, como primer indicativo, sobre los cuales sus diseñadores se apresuran a añadir que no están llenos a base de secuencias animadas. Limpiaros la babilla, que comenzamos a indagar en las profundidades de este juego.

GENERACIÓN DEL HÉROE

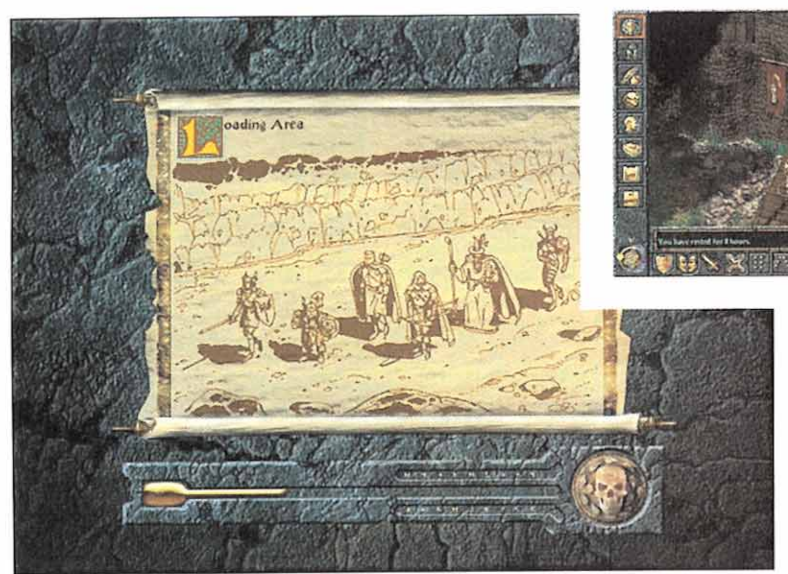
Si bien comenzamos la aventura con un solo personaje, rápidamente añadiré, para los interesados, que serán numerosos los personajes que se le unirán en la aventura, de forma que en la práctica contamos con un grupo de hasta 6 personajes, que controlaremos completamente. Centrémonos en el primero, con quien nos identificaremos.

Su generación permite la definición de una gran variedad de detalles, comenzando por el sexo –rasgo del que, curiosamente, se nos explica que no afecta para nada al personaje, con lo que elimina cualquier posible sospecha de discriminación sexista en este juego– y siguiendo por la raza, la clase y el alineamiento, todos ellos dentro de los típicos de Advanced Dungeons & Dragons. Como novedad, se puede elegir un mago especialista de entre hasta 8 tipos: abjurer, conjurer, diviner,

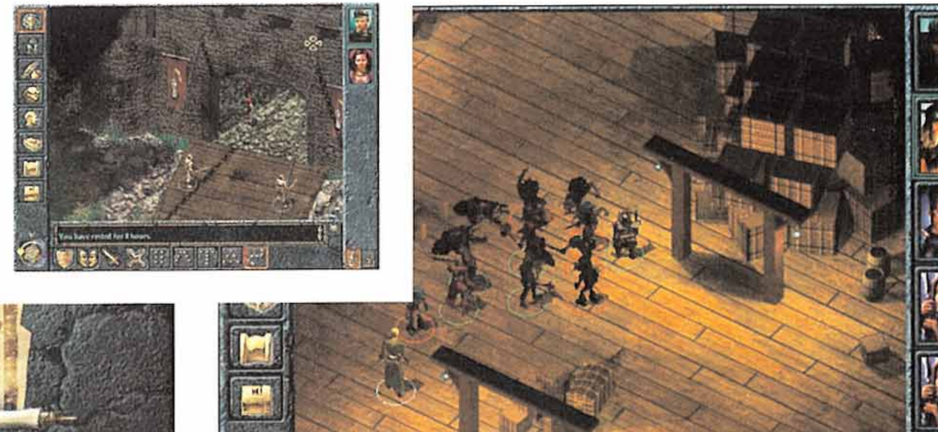

La conversación con NPCs es la principal fuente de información en «Baldur's Gate».


El interior de los edificios puede tenernos preparadas muchas sorpresas.


Incluso habremos de actuar como diseñadores de moda, combinando colores en la ropa.



Todas las escenas de nuestros viajes a través de las tierras de los Reinos Olvidados están perfectamente trazadas en sugerentes dibujos.



En pleno fragor del combate, habremos de dar oportunas órdenes a nuestros héroes para que se desenvuelvan con soltura y avidez.

enchanter..., cuyos rasgos característicos se explican en el propio motor de generación. Luego se definen los atributos y las habilidades –armas, trampas...–, así como los hechizos que conocerá al principio del juego, si procede. Finalmente, se eligen la apariencia –color del traje e incluso voz del personaje, la primera vez que vemos esto en un JDR– y el nombre.

En fin, un sistema muy intuitivo, muy rico en posibilidades, y con todo muy explicado, que permite atisbar de alguna forma las consecuencias de nuestra elección. Por ejemplo, se nos informa del atributo más importante según la clase del héroe, y así con todo. Chapeau! Pues bien, con todo lo bueno que es el sistema de generación, el desarrollo de la aventura es aún mejor.

Nos esperan siete capítulos de fascinantes encuentros y sorpresas para descubrir qué hay detrás de la crisis de hierro que asola a la región





DE PASEO POR LA COSTA DE LA ESPADA

El escenario sobre el que nos moveremos es tridimensional, muy detallado y colorido. Una verdadera gozada de explorar. Conforme nuestro héroe o grupo se desplaza, se va mostrando a nosotros. Además, aunque veamos el escenario –lo que ocurre tras pasar la primera vez por él–, los personajes o monstruos que hallan en él sólo los veremos cuando estén en nuestro rango de visión. Esto al principio resulta algo confuso –en un sitio en que no veíamos nada, al acercarse el grupo se materializa algo o alguien– es muy efectivo y le confiere gran realismo al juego.

El territorio recorrido se va registrando en un mapa de gran belleza y que ya de por sí supone un acicate a la exploración. Idénticamente, lo que vayamos averiguando se inscribe en un diario y bajo el capítulo en que estemos. Y es que «Baldur's ►

El escenario: la Costa de la Espada

Todo el desarrollo de la aventura transcurre en una zona concreta de los Reinos Olvidados, conocida como la Costa de la Espada, orilla oriental del Mar de las Espadas y que comprende abundantes y variados ecosistemas: montañas, bosques, ciénagas, llanuras, ciudades y ruinas. Dadas sus condiciones, esta zona resulta muy atractiva para los aventureros, pero también para todo tipo de seres malvados.

Para los expertos en la geografía de los Reinos Olvidados, el área queda limitada al Norte por la ciudad que da nombre al juego, Baldur's Gate, y al Sur por la Cordillera de las Nubes; al Oeste está el Mar de las Espadas, y se cierra en la parte Este con el Bosque de los Dientes Afilados. La verdad es que en inglés los nombres de los sitios quedan como más bonitos, pero qué se le va a hacer.

Pues bien, la causa de todo el mal que se cierne sobre la zona es más bien prosaico: una crisis de hierro, que está afectando a la región como si de petróleo en España se tratara. El hierro está siendo robado y el poco que llega es de mala calidad, de suerte que las armas fabricadas resultan demasiado frágiles para que sean efectivas. ¿Quién es el causante de esta situación? Hay quien piensa que es el estado del Sur, Amn; también se culpa a los propios comerciantes, e incluso a los duques de Baldur's Gate. Sin embargo, la crisis de hierro no es más que el síntoma de algo maligno que se avecina sobre el territorio.

Mientras tanto, en Candlekeep, fortaleza al lado del mar, nuestro protagonista descansa en su inconsciencia... por poco tiempo.



La pantalla de inventario permite un cómodo acceso a todos nuestros objetos y a su utilización.

Gate», como «Return to Krondor», se estructura en siete capítulos y un prólogo, con lo que nos queda una aventura novelada. Pero esta estructura no impide la absoluta libertad en el devenir de la aventura, entroncando con el argumento principal y con sus escenas en el momento en que lo consideremos conveniente.

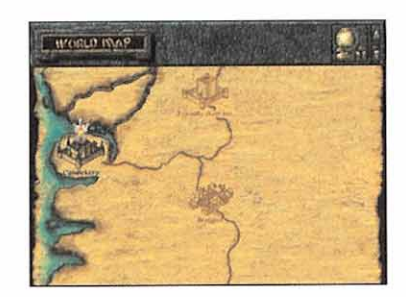
El acceso a todas y cada una de las acciones que pueden realizar nuestros aventureros es intuitivo y rápido. La mayor parte de las mismas se ordena simplemente pulsando el ratón cuando éste tiene una forma determinada. En cualquier caso, tenemos el prólogo para aprender tal manejo, incluyendo combates con imágenes que nos crea un mago.

Hablando del combate, sigue muy de cerca el procedimiento en que se desarrolla la aventura, no pudiendo calificarse como por turnos. Al principio del mismo habremos de poner la pausa para dar las órdenes correspondientes a cada uno de nuestros chicos. Estos la cumplirán en tanto no demos una contraorden. El sistema resulta difícil para controlar los daños de nuestros chicos, pero es espectacular y efectivo. Y la magia presenta el sistema típico de los juegos de Forgotten Realms: para lanzar un hechizo se ha de tener memorizado, y se pueden memorizar un número máximo de hechizos a la vez. Para tal memorización, el grupo de héroes ha de descansar.

También hay que destacar que se puede dialogar con casi todos los personajes con el típico procedimiento de escoger frases tras cada párrafo del contertulio: estos diálogos son nuestra principal fuente de información, los cuales además están totalmente localizados.

Intercaladas en el desarrollo del juego hay escenas tanto de vídeo como animaciones sobre el escenario del juego, que colaboran a dar interés a la aventura que se nos abre. Aventura de la que, por cierto, bien poco sabremos. Comienza en Candlekeep, donde nuestro tutor nos conmina a salir huyendo de la misma, sin anticiparnos la razón de la apresurada salida. Los acontecimientos se precipitan y pronto nos





La música varía de unas situaciones a otras colaborando en la creación de un entorno realista para la aventura



Con un mapa como el que muestra la imagen es imposible perderse: fiel hasta en los colores del jardín.

veremos abandonados sin idea sobre nuestro futuro...

Por último, una mención especial al sonido, que es excelente y con un nivel de detalle poco habitual. Por ejemplo, la música que hay en las posadas, o la que aparece en las escenas puntuales de la historia. Tampoco hay que olvidar las cuidadas voces de los distintos personajes, incluida la nuestra, que os recuerdo podremos elegir.

En fin, todo hace de «Baldur's Gate» una agradable sorpresa y una excitante aventura, un juego imprescindible, un JDR para recordar: sus escenarios, su argumento, su estructura y hasta su música. Y encima son 5 CDs.

Ferhergón

TECNOLOGÍA 90 **ADICCIÓN 98**

El escenario 3D en que se desarrolla es muy espectacular. El sonido y la música se adecúa perfectamente al mundo y desarrollo del juego. Hay aventura para una buena temporada, y hay que constatar que textos y voces están traducidos.



PUNTUACIÓN TOTAL

Enemy Zero
La amenaza invisible

El suspense es, sin lugar a dudas, la espina dorsal de la trama de esta vídeoaventura con toques de acción 3D. Desde su comienzo, observaremos muchas similitudes con el famoso film de Ridley Scott «Alien», ya que incluso el número de tripulantes es siete y nuestra protagonista es una fémina emulando a Sigourney Weaver en el papel de la Sargento Ripley. La sensación de terror que produce el sentirse acechado por un ente oculto y el aturdimiento de la protagonista sumida en una fuerte amnesia nos harán vivir una tensión constante.



Las emociones de todos y cada uno de los tripulantes de la nave suponen un importante factor en su comportamiento.

WARP/SEGA PC
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA

Tras un largo viaje de investigación científica, la astronave AKI regresa rumbo a la Tierra. Su tripulación descansa ajena a al vacío del espacio exterior inmersos en un profundo sueño dentro de su cápsula de hibernación. Sin embargo, algo desde el exterior irrumpe bruscamente perforando el casco de la nave y disparando los sistemas de emergencia.



Algunos fundamentos de tecnología digital no vendrán nada mal para identificar un código binario en el mando de este ascensor.

Entorno de Red





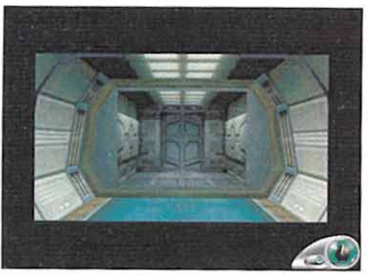
Mediante los paneles situados en cada camarote de la nave existe un terminal en red con el que comunicarnos con el resto de la tripulación. En ellos, además, encontraremos información diversa de cada uno y de la nave, con mapas o con datos sobre el funcionamiento de ésta, así como el estimado tiempo para llegar a la Tierra

Nuestra protagonista y copiloto de la nave, Laura Lewis, despierta repentinamente muy aturdida, y en pocos segundos, advierte el desastre que amenaza a todos los miembros de la tripulación. Por medio de un desesperado comunicado de uno de sus compañeros a través de la red interna de comunicaciones presencia un espantoso asesinato perpetrado por algún tipo de organismo sin identificar. A partir de este momento, Laura debe afrontar un peligro que la acechará constantemente en el transcurso de la aventura. Oculto al ojo humano y con la capacidad de multiplicarse, el alienígena ávido de sangre ha devorado al técnico de sistemas de la nave y no parece posible el poder detenerlo, ni tan siquiera de detectar su presencia.

PÁNICO EN EL ESPACIO

A partir de este momento habremos de luchar por la supervivencia, tanto la nuestra como la de nuestros compañeros, y a la vez asegurarnos el regreso a la Tierra. En contra nuestra tenemos además varios factores; el primero es que el repentino despertar de la cámara de hibernación ha trastornado

La adaptación a PC de este título original de Sega Saturn se ha realizado manteniendo la forma fiel a la versión de consola



Pese a que fundamentalmente la acción es lineal, al entrar en los entornos 3D tenemos total libertad de movimiento.







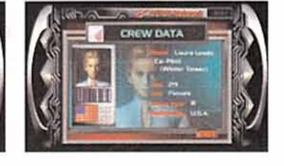

temporalmente nuestra memoria, por lo que en un principio desconocemos el funcionamiento de sistemas y las claves de acceso necesarias para movernos libremente por la nave. Además, muchos de estos sistemas no funcionan bien, como la red de comunicaciones, y carecemos de armas realmente eficaces para hacer frente al organismo extraño. Éste será el punto de partida y desde este mismo momento la tensión y el suspense no cesarán.

Por esta razón, debemos saber desenvolvernos bien dentro del AKI, teniendo en cuenta que «Enemy Zero» se reparte fundamentalmente en dos tipos de entornos diferentes. El más activo en cuanto a resolución de enigmas y donde pasaremos mayor parte del programa buscando objetos, armas o resolviendo puzzles es un entorno con modelos prerrenderizados de alta calidad en el que se sucederán una u otra animación, según nuestras acciones –que estarán limitadas de diferentes formas dependiendo del lugar donde nos encontremos–. Tales acciones las llevaremos a cabo con un sencillo interface a través de los cursores y unas cuantas teclas más. Así, recogeremos objetos, los usaremos, interactuaremos con los instrumentos de la nave o accederemos al inventario.

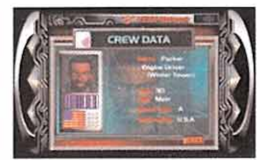
El equipo científico













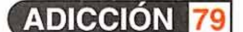
La personalidad de los personajes de «Enemy Zero» es tan diversa que difícilmente puede entenderse una convivencia en tan prolongada misión. Recelos, desconfianza y hasta círculos amorosos a los que nuestra protagonista no es ajena, no harán más que complicar aún más el incesante transcurso de los acontecimientos. Al menos profesionalmente cada uno de ellos tiene sus competencias muy bien definidas, lo que deberá orientarnos a la hora de requerir su ayuda.

TAMBIÉN EN TIEMPO REAL

En el resto del juego entraremos en entornos en 3D de una calidad gráfica sobresaliente si no fuera porque son demasiado repetitivos –aunque tratándose de los pasillos de una nave es lógico que así sea– y porque su campo de visión está reducido en exceso. Será en este tipo de entornos, totalmente laberínticos, donde nos enfrentaremos a las criaturas que nos acechan. En estos combates la sensación de miedo nos inundará, pero también cierta frustración al no poder discernir eficazmente por dónde procederá el próximo enemigo, al que le basta un simple zarpazo para matarnos. Acabar con ellos depende del uso de un dispositivo que bien utilizado se revelará de extremada utilidad, ya que se trata de un localizador de organismos vivos que emite, colocado en nuestro oído, una secuencia repetitiva de pitidos cuyo sonido será más frecuente a medida que la el alien se acerque y más agudo al tenerlo frente a nosotros, dependiendo del ángulo de orientación. Además, debemos recordar en todo momento recargar la batería del arma en determinadas localizaciones donde existen terminales destinados a tal efecto.

Todo esto contribuye a que «Enemy Zero» sea un programa lleno de sustos aderezado con cierta acción, pero donde los rompecabezas nos provocarán en ocasiones sensación de frustración. El desarrollo de la aventura es terriblemente lento, lo que nos obliga a armarnos de paciencia para completar la trama y, por supuesto, a salvar la partida antes de enfrentarnos a un alienígena. Gráficos discretos y un despliegue técnico bastante carente en cuanto a compresión de vídeo y diseño restan interés a la, por otra parte, muy conseguida atmósfera de suspense.

S.T.M.



TECNOLOGÍA 62 **ADICCIÓN 79**

A la compresión de vídeo utilizada, pese a no presentarse a pantalla completa, le falta de definición. Los objetos y el entorno prerrenderizados son de gran calidad y conforman una atmósfera terrorífica. Las similitudes con «Alien» son demasiado patentes, por lo que la originalidad es mínima.



PUNTUACIÓN TOTAL

Blood 2: The Chosen
El renacer de un Dios

Estamos ante la segunda parte de uno de los shoot'em up más sangrientos que se han programado en la historia del soft lúdico. Como su nombre promete, hay hemoglobina y acción por los cuatro costados. Si «Blood» os dejó pegados a la silla, «Blood 2: The Chosen» no permitirá que os levantéis en horas.

MONOLITH STUDIOS/ GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE



El humo de las chimeneas o de las explosiones, y el vapor de agua de las tuberías son algunos de los efectos visuales mejor diseñados y realizados en «Blood 2: The Chosen».

Cien años después de haber destruido al terrible dios Tchernobog, Caleb, el protagonista de la primera parte trató de desaparecer del mapa y vivir su vida inmortal de la manera más apacible y tranquila posible. Sin embargo, un siglo es mucho tiempo, y ha servido para que los pocos idólatras que quedaron con vida se unan a un ser todopoderoso llamado Gideon. Siendo la encarnación en vida de Tchernobog y de todos los que perecieron a manos de Caleb, este ser ha jurado vengarse de tal afrenta, haciendo que Cabal, nombre con que se conoce a la secta adoradora, tenga como objetivo principal acabar con Caleb para así extraer su esencia de vida y utilizarla en un ritual de resucitación de Tchernobog.

Por suerte para Caleb, en esta ocasión no se encuentra solo ante el peligro. En sus viajes encontró a tres personajes tan peculiares, siniestros y poderosos como él, que le van a apoyar en su aventura de exterminar a Gideon y a todos sus secuaces. Ophelia, rápida como el









Esta vez, Caleb no se encuentra solo, sino que contará con la ayuda de los otros tres Elegidos

rayo y mortíferamente efectiva con las armas; Ishmael, consagrado a las artes mágicas, no hará mucho daño con las armas de fuego, pero una vez que encuentre un artefacto mágico, conseguirá efectos devastadores; y Gabriella, un arma andante. Con su cuerpo de metal que

le protege de cualquier daño y su fuerza sobrehumana, causará estragos entre el bando rival, con cualquier arma que tenga a mano. «Blood 2» ha llegado, con lo que podemos decir que el baño de sangre está servido.

NOVEDADES

Bajo una perspectiva tridimensional subjetiva, vamos a desplazarnos por las decenas de escenarios que conforman el juego, acabando con los mil y un enemigos que se interpondrán en nuestro camino. Munición a patadas; armas desde las más comunes e incluso algunas que aparecían en la primera parte, hasta otras disparatadas; miles de zonas que explorar y secretos que descubrir y cientos de almas inocentes y no tanto, que esperan probar el sabor del filo de nuestro cuchillo, estarán presentes en todo momento para añadirle realismo y acción continua al desarrollo de la aventura.

La variedad de enemigos es grandiosa, siendo pocas las veces que aparecerán dos enemigos iguales en pantalla

Al comienzo de la misma, podremos seleccionar el Elegido que queremos controlar y, a partir de ahí, se sucederán las situaciones en relación a cómo vayamos progresando. En ciertos puntos de la historia podremos visionar secuencias automáticas en las que los personajes dialogan entre sí, dándole un matiz argumental a lo que realmente es «Blood 2», un shoot'em up violento y desquiciante.

Alusiones y parodias a montones



Si de algo se caracterizan los muchachos de Monolith Studios es de incluir en todos sus juegos alguna alusión, casi siempre cómica, a películas o juegos de ordenador conocidos de sobra por todos. En esta ocasión le ha tocado el turno a la película «Depredador» y al juego «Unreal», ya que en uno de los niveles podremos encontrar una habitación manchada con la sangre fosforescente del Depredador, con varias de las armas del alienígena y con una colección de cráneos extraídos de sus víctimas recientes, tanto humanas, como de aliens. Y ahí no acaba la cosa, porque en uno de los lados del cuartucho hay un póster que hace alusión a uno de los enemigos de «Unreal» y del que –todo el mundo estará de acuerdo– guarda un aspecto calcado al del personaje cinematográfico.











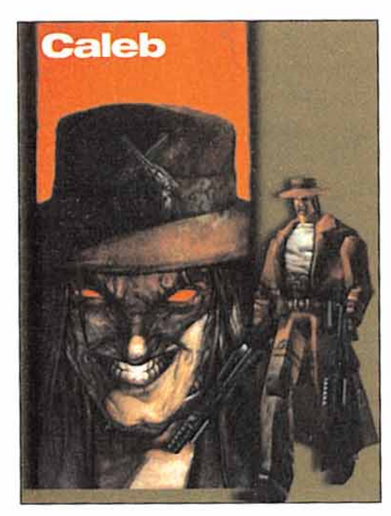
En todos los escenarios habrá gente inocente, transeúntes, científicos, y demás, que servirán tanto para añadirle una nota de ambiente a los lugares, como de alimento para el protagonista. Un rápido, o no tan rápido, cuchillazo y aparecerá su esencia vital, lista para ser asimilada.



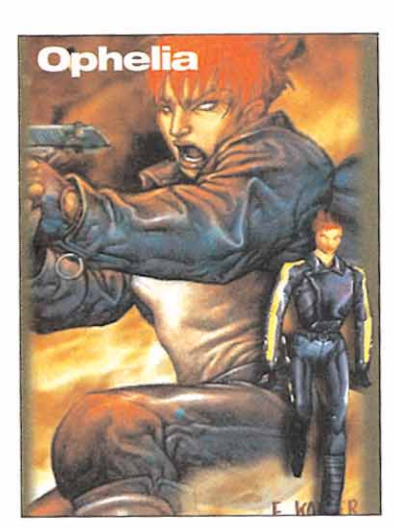
Entre fase y fase, e incluso en el transcurso de una de éstas, podremos ver una serie de secuencias automáticas, en las que el protagonista entabla conversaciones con diferentes personajes, aportando así en «Blood 2» una nota argumental.



Los Elegidos



El personaje principal, y también el objetivo principal de la secta de adoradores Cabal. El poder de extraer la vida de sus víctimas y añadirla a la suya, sumado a la habilidad sobrenatural para manejar todas las armas, lo convierten en un ser casi invencible.



Con agilidad felina, este personaje se mueve por todos los escenarios haciendo que cualquier arma que caiga en sus manos sea mortífera de necesidad. Su puntería y reflejos son los mejores, con diferencia, de entre los cuatro Elegidos.



Nadie es tan experto como él en el manejo de objetos mágicos. Devastador como ninguno con cualquier artefacto arcano, le cuesta sin embargo entender lo que es un gatillo o un percutor, por lo que es el que menos daño infligirá con las armas.



El contrapunto de Ishmael. Una auténtica máquina de matar. ¿Magia? ¿Qué es eso?¡ Dónde esté un buen arma llena de munición que se quiten los pases mágicos! Su armadura biónica y su fuerza la hacen capaz de manejar cualquier utensilio que dispare o corte.

UN GRAN PASO HACIA DELANTE

Sería imposible comparar en el aspecto técnico a «Blood 2» con su antecesor, pues son tantas las diferencias y tan abismal el progreso, tanto en el aspecto visual como en el sonoro, que debemos calificar a este título que ahora nos ocupa como un juego aparte, que no sólo respeta algunos de los aspectos del original, sino que los mejora enormemente.

En cuanto a gráficos, «Blood 2» es casi inmejorable. Utilizando un nuevo engine LithTech –creado por los chicos de Monolith–, los desarrolladores han conseguido superar incluso algunas características del utilizado para «Quake II».

Con nuestros personajes podremos visitar, gracias al esmero que se han tomado los diseñadores a la hora de hacer todos y cada uno de los escenarios, el metro estadounidense, los suburbios de una ciudad, una lavandería pública, un museo de arte egipcio y maya, un rascacielos con su ascensor externo y una base de ingeniería genética, entre otras muchas localizaciones, todas ellas con gran lujo de detalles.

La sangre, como no podía ser de otra manera, será la protagonista principal a lo largo y ancho de la aventura

El sonido está a la altura de los gráficos, como no podía ser de otra manera; una banda sonora muy variada y que ambienta perfectamente el lugar en el que se desarrolla la acción en ese momento; unos efectos de explosiones y disparos de gran calidad, salvo en dos aspectos; el primero es el caso del cuchillo que, cosa curiosa, cuando golpeamos algún objeto sólido, suena como un impacto de bala, y el segundo, las conversaciones que podemos mantener con los personajes que, si tienen algo que decirnos nada más acercarnos y pulsamos el botón de acción para hablar con ellos, se mezclarán las dos frases siendo ambas ininteligibles.

ENDIABLADA JUGABILIDAD

La jugabilidad será muy alta, dado el realismo con que se desarrolla la acción, tanto en el aspecto de la lucha con nuestros adversarios, como en el de la interactividad con los elementos de escenario que es prácticamente total.

Con «Blood 2: The Chosen», Monolith Studios demuestra que es un equipo de programación que sabe adaptarse a las exigencias del sector y que es capaz de crear un mundo virtual lleno de violencia gratuita con el que mantenernos delante del monitor horas y horas sin pestañear. Imprescindible para cualquier adicto a los arcades "gore" que además sea muy exigente a la hora de pedirle calidad técnica a un juego.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 91 **ADICCIÓN 88**

Los movimientos de los personajes son realistas y suaves. La carga de los niveles es un poco lenta, a pesar de que se haga la instalación máxima. Hay un gran número de armas entre las que podemos elegir.





Toyland Racing
Carreras para niños

REVISTRONIC/DINAMIC
Disponible: **PC CD (WIN 5/98)**
ARCADE

Revistronic, creadora de «3 Skulls of the Toltecs», un título que salió hace ya tiempo perteneciente al género de las aventuras gráficas, y en colaboración con Dinamic Multimedia, acaba de finalizar este título que nos da la oportunidad de participar en unos hilarantes campeonatos donde compiten cómicos personajes, montados en unos no menos divertidos vehículos.

Bajo unos escenarios 3D que recorren las principales capitales del mundo, tendremos que alzarnos con los primeros puestos, poniendo a prueba nuestra habilidad como conductores y marrulleros.

A lo largo y ancho del circuito aparecerán unos items de ayuda que irán desde un botiquín, para recuperar la energía perdida en los numerosos golpes que recibiremos, hasta nitros que aumentarán durante unos segundos nuestra velocidad. Todas las incidencias de la competición serán narradas por Mister Chatty, un comentarista deportivo de flequillo prominente y voz histérica que aparecerá en la pantalla siempre que haya algo interesante que decir.

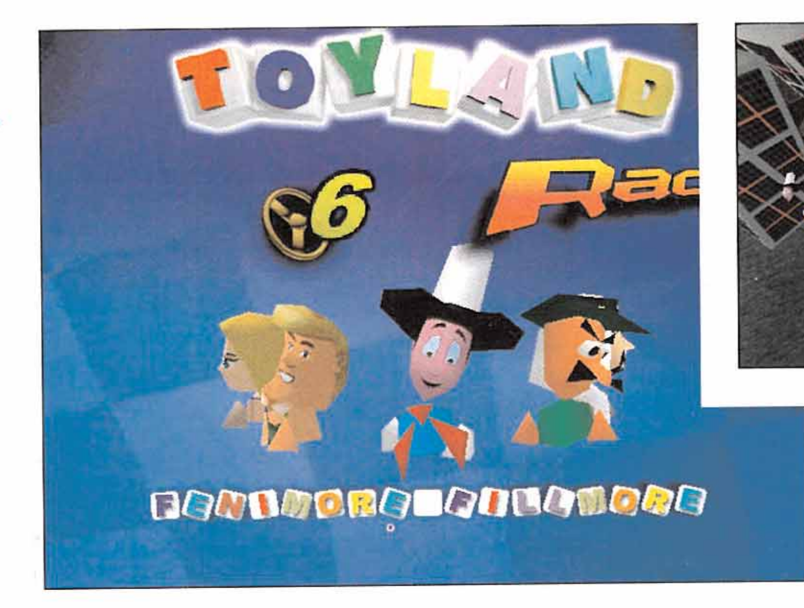
«Toyland Racing» no pasa de ser un juego divertido, para pasar el rato sin más complicaciones, habiendo conseguido un nivel tecnológico sólo aceptable, aunque el mayor atractivo del título se centra en su rapidez de desarrollo y en la sencillez de manejo. Dirigido más hacia el público joven, esta creación de Revistronic va a reunir adeptos más por su reducido precio, que por su calidad técnica.

Las texturas de los objetos pecan en la mayoría de los casos de simpleza; las manos de los personajes son meros triángulos y los ojos figuras hexagonales, en vez de esféricas.

La voz del tal Mister Chatty, que al principio resulta graciosa, al final acaba por desesperar al jugador que termina por bajar el volumen al mínimo.

Un suficiente para «Toyland Racing», que sólo será capaz de divertirnos unas pocas tardes.

C.F.M

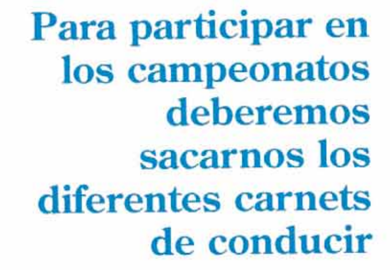












Para participar en los campeonatos deberemos sacarnos los diferentes carnets de conducir



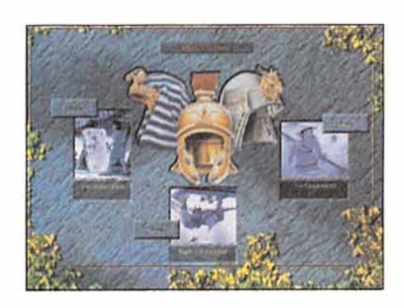
Las texturas del juego pecan de simples. Resulta divertido pasar por entre los arcos de la Puerta de Alcalá, y demás monumentos de las principales cuidades. Recomendable solamente para gente no demasiado exigente.



PUNTUACIÓN TOTAL

The Settlers III

Evolución






El sistema de recursos ha cambiado. Descubrir vetas de minerales, construir minas, talar árboles y criar animales son los puntos con los que se sostiene el sistema de los colonos.

Las últimas noticias que teníamos de los simpáticos colonos de Blue Byte se remontan, dos años atrás, al disco de misiones para «The Settlers II», que ni siquiera fue comercializado en nuestro país. Por suerte, los colonos están aquí de nuevo, con más fuerza, colorido y variedad que nunca. Hablamos de «The Settlers III».

BLUE BYTE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Blue Byte se ha tomado su tiempo para terminar la tercera entrega de su famosa serie. Teniendo en cuenta los consejos de cientos de fans de los simpáticos "Settlers", ha construido un juego que mejora en todos los sentidos a los dos anteriores, en especial el modo multijugador.

Eso sí, la mecánica básica de este juego en nada cambia la de sus predecesores: comenzamos con un pequeño grupo de colonos con los que debemos construir una ciudad y conseguir de paso los objetivos que se nos proponen al comienzo de cada misión. Tenemos una pequeña porción de tierra sobre la que debemos ir construyendo las estructuras básicas para la supervivencia y adquiriendo los recursos naturales circundantes. La interrelación entre distintas dependencias es la clave para triunfar en el juego, y se va haciendo más y más compleja en virtud de la cantidad de edificios nuevos de que disponemos. Ahora tenemos, por ejemplo, que construir viviendas para atraer a más colonos a nuestra zona.

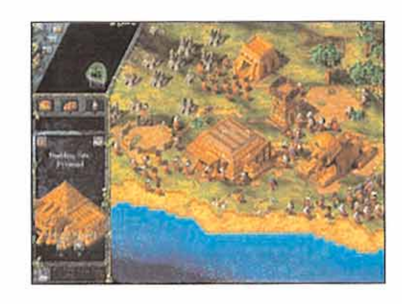
LAS MEJORAS

La novedad más obvia es la existencia de tres civilizaciones distintas: Egipcios, Romanos y Asiáticos, cada una con sus propias estructuras y personajes.

Tres razas a elegir

La historia de «The Settlers III» está distribuida en tres campañas de dificultad creciente donde podemos jugar con Romanos, Egipcios y Asiáticos. Cada raza tiene edificios diferentes (por ejemplo, pirámides y esfinges para los egipcios) y colonos distintos, no sólo gráficamente sino a nivel de juego. Los Egipcios necesitan, por ejemplo, más piedras para construir sus edificios, mientras que los Asiáticos deben generar grandes cantidades de alcohol para mantener la moral de sus tropas bien alta. Cada raza tiene también sus propios dioses, a los que hay que agradar mediante la construcción de templos, ordenación de sacerdotes y la consumación de sacrificios. Sólo así podremos gozar del "favor divino", que se materializa en diez tipos distintos de conjuros muy útiles a la hora de combatir.









Los gráficos se encuentran a años luz de anteriores entregas, tanto en calidad como en detalle.



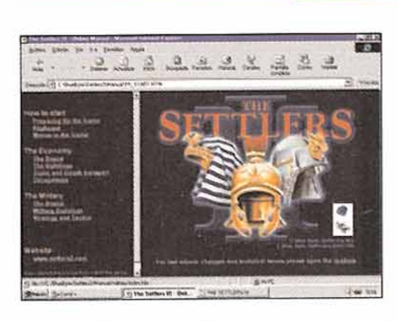




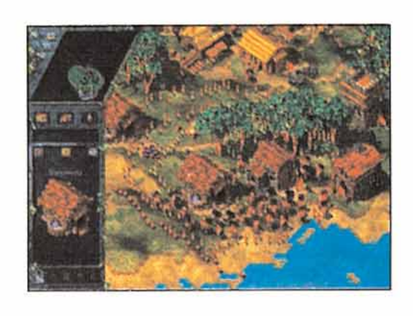
Las torres de vigilancia siguen siendo imprescindibles para poder defender nuestro asentamiento.



Partidas multijugador



Para aquellos que dispongan de Internet, Blue Byte ofrece gratuitamente un completo manual on-line donde se amplían los detalles sobre todos los aspectos del juego y se ofrecen estrategias para triunfar en las campañas. Conocedores del gran empuje que experimentan hoy en día las partidas on-line, Blue Byte ha establecido también un servidor donde se puede competir con jugadores de todo el mundo en diversas modalidades de juego que pueden llegar hasta veinte jugadores simultáneos. Una excelente mejora, ya que muchos recordarán que «The Settlers II» sólo permitía competir con otro jugador y además en red local.



La interfaz de control se ha simplificado notablemente, y este aspecto, lejos de ser una simple mejora, es uno de los puntos que más indica el cuidado que se ha puesto al desarrollar «The Settlers III». Las dos primeras entregas adolecían de una excesiva complicación a la hora de iniciarse en los rudimentos del programa. Los jugadores de «The Settlers III» encontrarán que el control de todos los aspectos del juego es ahora mucho más visual e intuitivo. Todos los menús se encuentran localizados en una barra lateral que facilita enormemente el acceso y que deja atrás –por fin– el incómodo sistema de ventanas.

La simplificación fundamental se observa principalmente en la eliminación de las famosas rutas o carreteras que teníamos que establecer entre las distintas estructuras de nuestro asentamiento. Este era un elemento que, a nuestro juicio, añadía poca estrategia al juego y lo complicaba demasiado.

El sistema de construcción de edificios también ha salido bastante beneficiado con las reformas. Cuando deseamos construir una estructura, la seleccionamos del menú correspondiente y nos aparecerán las posibles localizaciones dentro del área de nuestro asentamiento. El interior de cada posible "solar" se rellena entonces de una serie de puntos de distintos colores que nos indican la facilidad o dificultad que tendrían nuestros colonos para acceder a esa zona y trabajar en ella. Cuando hayamos elegido el que mejor nos parezca, comenzará la tarea constructora, en la que también ha habido algún cambio. Los obreros trabajan más rápido que antes y ya no nos eternizaremos contemplando lo que tardan en construir una granja.

Blue Byte ha mejorado todos los elementos de los anteriores y ha construido un juego hecho a la medida de los jugadores de Settlers

SIGUE SIENDO LENTO

No obstante, es necesario recalcar un aspecto fundamental del juego antes de seguir adelante: «The Settlers III» sigue siendo un juego de desarrollo lento. Esto seguramente gustará a los fanáticos de la saga, pero quizás eche para atrás a mucha gente que lo que busca en la estrategia en tiempo real es más acción. Y es que si por algo se caracteriza esta serie de juegos es por ofrecer una especie de experiencia "voyeurística" en la que contemplamos a decenas de simpáticos colonos moviéndose sin parar por toda la pantalla mientras realizan sus tareas cotidianas.

Ahora viene la pregunta inevitable: estamos de acuerdo en que «The Settlers III» mejora la mayoría de los puntos flojos de la entrega anterior, pero ¿supone un soplo de aire fresco para la saga o es una simple y lógica extensión de la misma? Los que gusten de esta original serie de Blue Byte se encontrarán con que «The Settlers III» es, por fin, el juego de colonos perfecto. Blue Byte ha mejorado todos los elementos de los anteriores y ha construido un juego hecho a la medida de los jugadores de «The Settlers».

Pero mirado de manera objetiva, «The Settlers III» aporta pocas novedades al género de la estrategia, ya que se "limita" a mejorar los puntos débiles de una fórmula que ya le ha dado resultado antes en dos ocasiones.

R.J.N.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 81**

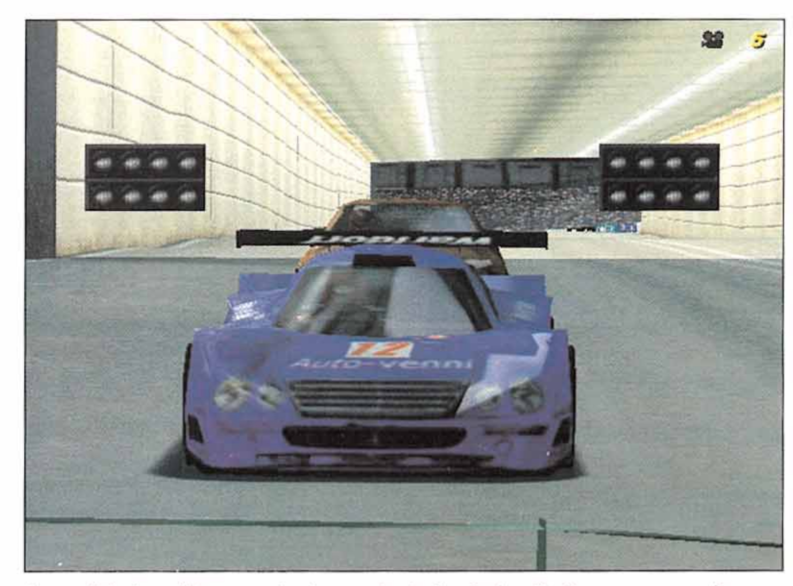
Está totalmente doblado y traducido al castellano. Mejora los elementos de las anteriores entregas haciéndolo más jugable y accesible, pero se echan en falta más novedades. Las opciones multijugador se han potenciado al máximo.



PUNTUACIÓN TOTAL

Grand Touring
Más turismos

Elite ha desarrollado un juego de carreras combinando la acción de un arcade para los menos pacientes, y las características de un simulador, pensando en los puristas. Realizando un trabajo modesto y sin contar con ninguna licencia de marca para representar coches reales ni grandes pretensiones artísticas, han logrado realizar un programa a tener en cuenta.



La calidad gráfica queda fuera de toda duda; lástima que en algunas ocasiones se revelen importantes fallos de acabado.

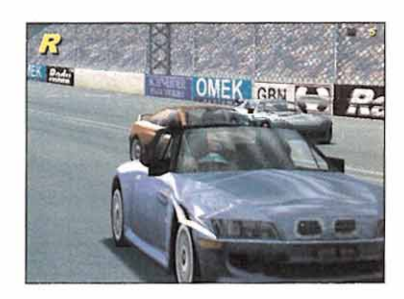
EMPIRE/ELITE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
DEPORTIVO

Con «Grand Touring» se pone en práctica una fórmula destinada al mayor número posible de aficionados, sin hacer especial hincapié en originalidad ni en calidad artística, pero sí en acción a raudales y un nivel de realismo bastante elevado, para lo que cuenta con diversas opciones antes de comenzar conducir. Con este planteamiento, lo primero es seleccionar el coche de entre 8 modelos, más otros 2 secretos. Después, en la selección del circuito podemos elegir de entre un total de veinte y cambiar las condiciones meteorológicas de la pista entre seca, con lluvia, con nieve o de noche.

¿ACCIÓN O REALISMO?

En «Grand Touring» encontramos dos modos de juego que están contemplados de muy distinta manera, Arcade o Simulación. En ambos, podremos participar en una carrera

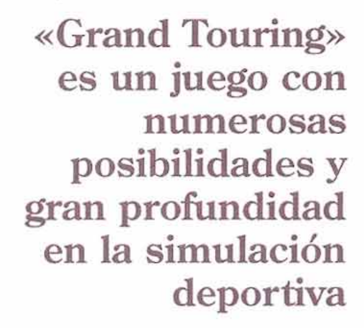




simple, en un torneo, acceder al modo multijugador o realizar un test del vehículo, pero mientras que en la simulación hemos de realizar un determinado número de vueltas y conseguir la mejor posición posible, en el modo Arcade sólo será necesario pasar por determinados puntos a modo de Check Points, para lo cual disponemos de pocos segundos, ideal para los que no gustan de complicaciones y reclaman acción y espectáculo sin más.

Pero es en la simulación donde «Grand Touring» alcanza su punto





«Grand Touring» es un juego con numerosas posibilidades y gran profundidad en la simulación deportiva

álgido, al estar dotado de gran realismo, ya que incluso antes de la carrera podemos configurar el vehículo en el que vamos a participar en elementos como el chasis, motor,



transmisión, neumáticos etc. Una vez al volante, descubriremos si tal configuración se adapta a nuestra forma de conducir y a nuestra habilidad, lo que resulta bastante difícil dado el número de elementos a combinar. En la carrera, tanto las averías del vehículo producidas por colisiones como el desgaste de los neumáticos están contemplados muy de cerca, y representados por dos iconos que irán coloreándose a medida que su recambio vaya haciéndose más necesario, y por supuesto, influirán negativamente al



En el conjunto de efectos que se incluyen, existen cálculos de partículas y mapas de reflexión de texturas.



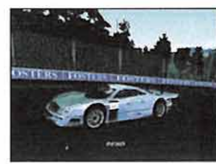
El modelo del vehículo está dividido en diferentes componentes como chasis, ejes y ruedas que guardan un orden de jerarquía en su funcionamiento.

Réplicas que resultan familiares











En «Grand Touring» podemos encontrar claras imitaciones de coches que se existen en la realidad, pero que carecen de insignias de la casa puesto que incluirlas supone pagar licencias de imagen. La importancia de éstas se revela mínima para dotar a un modelo en 3D de gran realismo. Seguro que los aficionados al automovilismo podéis reconocer la imitación de alguna marca o modelo en concreto.

rendimiento del coche en la aceleración o en la velocidad punta. Esta característica nos obliga a pensar en el momento adecuado para entrar en boxes, ya que a veces es preferible perder momentáneamente posiciones si con ello conseguimos aumentar las prestaciones de nuestro bólido.

BIEN FORJADO, POCO PULIDO

Técnicamente, y a pesar de la gran cantidad de cálculos que el programa ha de contemplar en lo referente al funcionamiento de los coches, «Grand Touring» posee algunas carencias en proceso gráfico. El programa abusa de algunos efectos especiales, lo que conlleva que, a veces, resulten artificiales. No es que tales no deban usarse, sino que si se opta por ello debe hacerse de forma adecuada, sobre todo si como en este caso el programa requiere aceleración 3D para poder disfrutarlo.



En «Grand Touring» cada uno de los 12 personajes que participan en las carreras tiene un estilo y cualidades específicas al volante

De todas maneras, estos fallos sólo tienen lugar de forma puntual, sobre todo en el uso de las texturas en los modelos y particularmente, por ejemplo, en el reflejo de las carrocerías o en las luces de los focos, pero por lo demás «Grand Touring» posee una apariencia gráfica en las carreras envidiable. Es decir, que los modelos de los coches o de los circuitos, y la sensación de velocidad, resultan más que correctos. Aparte de esto, el interface utilizado para los menús deja bastante que desear porque es demasiado soso y escueto, lo que pese a no intervenir en el juego en sí, es de agradecer que se realice con algo más gusto y originalidad. Además carece de secuencias cinemáticas de buena calidad. Así mismo, el sonido del motor, sin entrar en si es realista o no, resulta estridente.

Con todo, «Grand Touring» es un programa de carreras bastante bien llevado a cabo en sus dos vertientes, tanto en modo simulación como en modo arcade.

S.T.M.



Nivel gráfico con fórmulas algo erróneas por resultar demasiado efectistas. La dificultad es, quizás, excesiva en el modo simulación. La acción del arcade y la profundidad de la simulación han sido combinadas muy acertadamente.



PUNTUACIÓN TOTAL

Medievil

Un caballero en los huesos

El malvado brujo Zarok, dominando completamente los poderes de la oscuridad, ha sido capaz de sumir al pequeñito pueblo de Gallowmere en el más profundo de los terrores. Solamente una persona puede pararle, Sir Daniel Fortesque, pero el problema es que lleva muerto más de cien años.





Este mapa representa el mundo de «Medievil»; en el aparecerán todos los niveles que atravesaremos, desde el primero hasta el último.



SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
AVENTURA

Durante uno de sus aquelarres en los que Zarok resucita cientos de cadáveres para unirlos a sus filas y poder así formar un ejército de muertos vivientes capaz de sembrar el caos y la destrucción en todo el reino, no se ha percatado de que una de las ondas revitalizantes ha alcanzado de lleno el nicho donde descansan los restos de Sir Daniel Fortesque, haciendo que vuelva al mundo de los vivos, no con el aspecto altivo e imponente que tenía hace un siglo, sino algo más retorcido y delgado. Su afilada espada ahora tiene restos de óxido y su musculoso cuerpo es un esqueleto con un solo ojo, protegido por una vieja armadura que se cae a trozos. No cabe duda que el tiempo afecta a las personas, aunque hayan sido héroes en vida. ¿Será capaz de detener al poderoso Zarok, o por el contrario volverá a la tumba de la que salió, y más despedazado que antes?



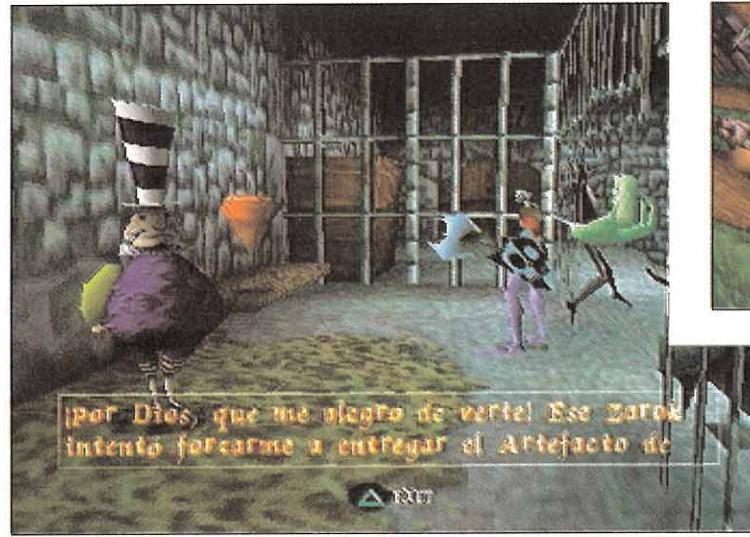


Los efectos de luz y las explosiones están muy bien realizadas

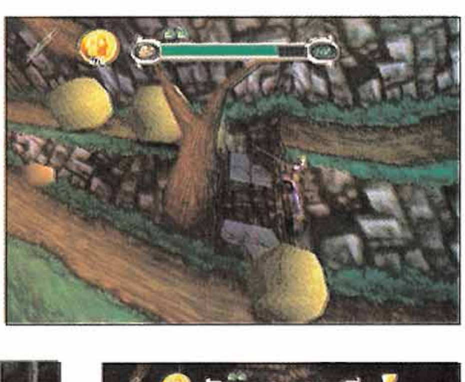
ASPECTO TENEBROSO

Bajo unos escenarios de aspecto tenebroso, inspirados en las clásicas películas de terror de blanco y negro, y con una perspectiva en tercera persona que nos ofrece un movimiento tridimensional de todo el escenario, manteniendo al protagonista en el centro del mismo constantemente, «Medievil» nos va a dar la oportunidad de visitar parajes de los más variopinto, hasta encontrar al malvado nigromante Zarok. Por supuesto, antes de la lucha final, tendremos

que enfrentarnos a mil y un problemas y situaciones peligrosas que nos podrán en un aprieto más de una vez y que precisarán de toda nuestra habilidad con el pad para salir airosos. Sir Daniel Fortesque no ha perdido ninguna de las habilidades que aprendió en vida como guerrero. Así, podrá propinar poderosos golpes y realizar prodigiosos saltos que le permitirán defenderse de las alimañas que salgan a su encuentro. Al principio solamente contará con la espada con que le enterraron, pero una vez reúna la suficiente cantidad de monedas de oro podrá adquirir otras armas mucho más poderosas, algunas de ellas con propiedades mágicas, que aumentarán sus posibilidades de vencer al brujo, y entre las que cabría destacar la ballesta y las dagas, que le permitirán atacar en la distancia, la pica que puede demoler paredes y rocas, y el martillo, mucho más poderoso que la anterior.



«Medievil» está completamente traducido al castellano, a nivel de textos, lo que ayudará a la comprensión de argumento y diálogos.

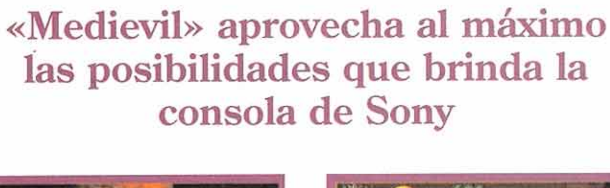




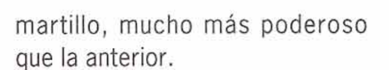








«Medievil» aprovecha al máximo las posibilidades que brinda la consola de Sony





CURIOSIDADES Y CARACTERÍSTICAS

El sistema de gráficos de «Medievil» recuerda enormemente al de «Gex», por su detalle, la perspectiva bajo la que se presenta, el colorido y la fluidez de los movimientos, aunque son mucho más complejos y están más trabajados a todos los niveles que en el caso de éste.

El juego está lleno de detalles, como las manos amputadas que aparecen de vez en cuando moviéndose de la misma manera que lo hacía Cosa en «La Familia Addams», las hojas caídas de los árboles siendo arrastradas por el





Los enemigos del final

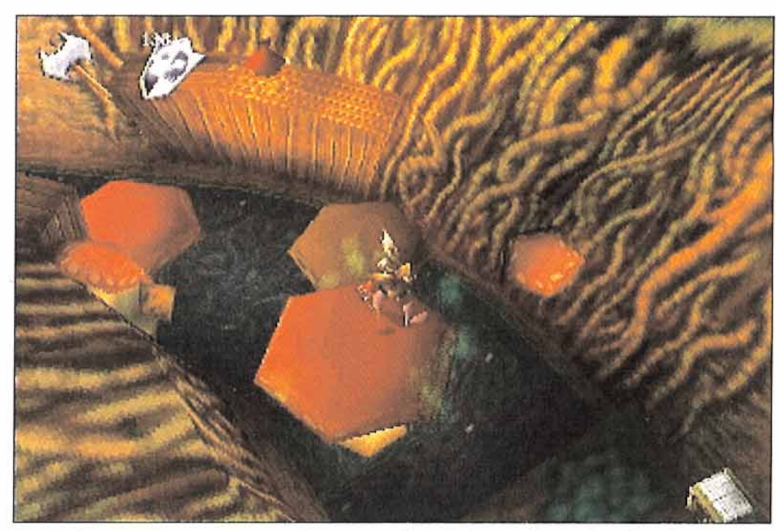
Los enemigos de final de fase son algo tan típico y tan a la orden del día que casi parecen obligatorios a la hora de realizar un arcade. «Medievil», por supuesto, no podía ser menos, por lo que preparaos cada vez que se aproxime el final de un nivel, pues eso significará que os encontraréis con un enemigo de mayores dimensiones y mucho más resistente que los cientos de esbirros que habréis derrotado previamente.







En el inventario aparecerán todos los objetos mágicos y armas que vayamos recogiendo, de forma que podamos seleccionarlos y usarlos rápidamente, sin ninguna complicación.



En todo arcade que se precie no puede faltar una fase de plataformas en la que medir la longitud de los saltos, y la situación de nuestro personaje será primordial para seguir adelante.

viento y las ramas de los arbustos en continuo movimiento, afectadas por lo mismo.

En cuanto a la banda sonora decir que en ocasiones cobra gran importancia y en otros momentos brilla por su ausencia, debido a un sistema de Inteligencia Artificial que eleva el volumen y la intensidad de la misma mientras luchamos o al hallar un objeto importante, y que hace que casi desaparezca si nos encontramos únicamente explorando el escenario.

La dificultad está muy bien graduada, siendo muy sencillo progresar en los dos primeros niveles, como si se tratase de un tutorial en el que aprender los movimientos de nuestro esquelético protagonista y posibles acciones, como empujar barriles, para aumentar progresivamente a partir del tercero, donde los enemigos serán más insistentes en sus ataques y mucho más resistentes a nuestros golpes, y los puzzles mucho más complicados de resolver.

«Medievil» es una elección casi obligada para todo aquel que guste de un buen arcade y sea poseedor de una PlayStation. Puede que en originalidad no sobresalga, ya que el género al que pertenece está más bien trillado, pero suple esa carencia innovadora con aspectos tecnológicos sobresalientes, un argumento divertido y bien desarrollado, y unas dosis de humor como pocas veces hemos visto en un juego de consola.

C.F.M.

A comerse la cabeza



En ciertas partes de los escenarios tendremos que enfrentarnos a puzzles y enigmas, de dificultad creciente, que nos impedirán la apertura de una puerta o el acceso a un pasadizo u objeto mágico. Para resolverlos tendremos que comernos la cabeza en más de una ocasión, pues si los de los primeros niveles se solucionan sin problemas, según avancemos en la aventura se volverán endiabladamente enrevesados.





La acción arcade se verá salpicada en todo momento por divertidas notas de humor

TECNOLOGÍA 83 **ADICCIÓN 86**

El detalle de los personajes es realmente elevado. La dificultad en todo el juego está muy bien graduada. La música en algunos momentos desaparece, restando ambientación al juego.



PUNTUACIÓN TOTAL

PC Fútbol 7

Pocas Novedades

Si a todos los aficionados españoles al fútbol se les hiciese una encuesta sobre el juego más conocido dentro de este género, sin duda «PC Fútbol» ganaría por abrumadora mayoría. Año tras año ha ido cautivando al público especialmente por su opción manager. La séptima entrega de este título no aporta muchas novedades a las hasta ahora conocidas, aunque por el contrario sí que aparecen viejos defectos.



DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR/
BASE DE DATOS

Cada año, los miles de aficionados a la saga «PC Fútbol» esperan ansiosos la aparición de su nuevo producto. Esta ocasión no ha sido muy diferente, salvo que la espera se ha demorado algunos días más de lo habitual. Todos sabemos que este título es uno de los más completos del género, y a nivel manager, probablemente el que más, de ahí la dificultad que conlleva incluir novedades atractivas que "obliguen" al aficionado a adquirir uno tras otro los títulos que componen esta larga saga. Quizás este sea el motivo por el que «PC Fútbol 7» cada vez sorprende menos, sin que por ello sea un mal juego. Simplemente podemos decir que la superación es cada vez más difícil.

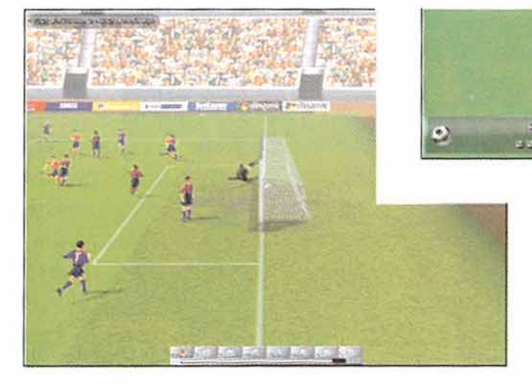
LAS OPCIONES

El menú inicial de opciones de «PC Fútbol 7» no es muy diferente –en cuanto a contenido– al que hemos podido ver en anteriores ocasiones. Además de contar con las usuales opciones de Liga Manager y Liga Promanager, podemos acceder a uno de los puntos estrella de este producto: la base de datos. Cada equipo, cada jugador, cada estadio, está perfectamente detallado en este apartado. La historia de los clubes, el historial de los jugadores, los títulos de los diferentes equipos, la trayectoria de los entrenadores y un sinfín de datos más son una pequeña muestra de la información que contiene este CD. Se dice que algunos clubes y entrenadores se asesoran con este producto antes de realizar sus fichajes, y lo cierto es que no nos resultaría extraño, pues cantidad y calidad se dan la mano en este punto.

El Seguimiento es otra posibilidad que ofrece «PC Fútbol 7». Se trata de actualizar las jornadas ligueras, y para ello nada mejor que una sencilla conexión a Internet. Basta con acceder a este apartado y lograr una conexión directa y



La base de datos es uno de los puntos fuertes del modo manager. Multitud de datos de una absoluta precisión harán las delicias de los estudiosos de este deporte de masas.



"Análisis en proceso" se convertirá en la frase más vista, y odiada, desde que empezamos a jugar con «PC Fútbol 7»

Una vez más, el simulador es intratable a no ser que dispongamos de una buena tarjeta de vídeo en nuestro ordenador







Las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D se hacen imprescindibles en este «PC Fútbol 7» para poder disfrutar en su totalidad de la opción simulador que ofrece este programa.









rápida a la base de datos de Dinamic. Por esto, podemos decir que estar al día es otro de los puntos fuertes del producto. Así como disfrutar de los 100 mejores goles de la temporada pasada en formato de vídeo.
El Simulador Mundial y el Desafío América-Europa son otras dos opciones del título.
Y una novedad destacada: el EuroPC Fútbol. Se trata de la posibilidad de participar en un campeonato en la que se encuentren los mejores equipos de las ligas alemana, italiana, española, inglesa y francesa. En otras palabras, es la internacionalización de «PC Fútbol».
El último punto a destacar es un viejo conocido que cada vez se va perfeccionando más. Se trata del ya célebre "Proquinielas", que puede funcionar de manera independiente a «PC Fútbol 7» y que ya ha hecho rico a más de uno.

MANAGER Y SIMULADOR

La eterna polémica. La eterna dualidad. «PC Fútbol», y ya no este título en cuestión sino cualquiera de los anteriores, siempre ha gozado de dos partes claramente diferenciadas. El apartado simulador y el apartado manager. Este último siempre ha sido laureado allá por donde iba, pero el primero ha sufrido varias críticas y a gusto de los aficionados, ha sido superado por sus rivales. Hay quienes incluso nunca han jugado al simulador y son fanáticos empedernidos del manager. Lo cierto es que si bien las virtudes del modo más estratégico son casi innumerables, los grandes requisitos del simulador le hacen inaccesible para una gran parte de aficionados. Un ordenador potente, una buena aceleradora y aún así se producen ciertos parones en determinados momentos. Eso sí, a destacar la aparición de la Intellicam, con la que se consigue un apasionante seguimiento de la acción y las mejores tomas de cada jugada.
Por su parte, el modo manager siempre había sido una delicia, pero en esta última versión hay algunos puntos negros que comentaremos en el apartado posterior. Por ahora limitémonos a comentar las novedades.
En primer lugar, el entorno gráfico ha sido mejorado consiguiéndose unos efectos mucho más agradables y un entorno, en general, más intuitivo. Además, se han añadido nuevos equipos de todos los continentes. Equipos de Oceanía, África y Asia están presentes en esta séptima entrega.
Otras novedades que caben destacar son el control sobre el equipo filial, lo que es una dificultad más, la posibilidad de cambiar el rol a los jugadores (un lateral derecho ponerlo como izquierdo y que entrene las nuevas cualidades), la posibilidad de renovar de inmediato sin tener que esperar a que acabe la temporada, y un mayor control sobre todos los aspectos relacionados con la gestión del club y que suponen los ingresos atípicos, tales como el merchandising de camisetas y material deportivo, la explotación ➤



El último título de Dinamic Multimedia acarrea una serie de fallos que vienen arrastrando desde las versiones antiguas



La presencia de la Intellicam se deja notar, y hace que la cámara se adapte a la mejor panorámica.





de las vallas publicitarias o el riguroso control de cafeterías y restaurantes.

Novedades útiles, agradables y casi necesarias que le dan categoría a este título. Todo estaría muy bien de no ser por el siguiente punto: los grandes fallos.

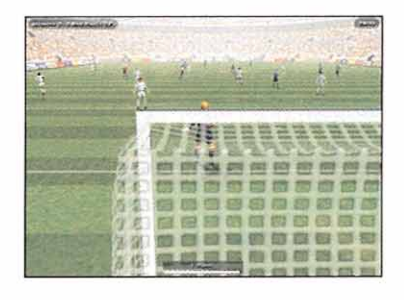
ACIERTOS VS. FALLOS

Si tuviésemos que destacar el mayor acierto de «PC Fútbol 7» diríamos que es la facilidad de acceso a las diferentes opciones (sin olvidar todos los aciertos que acarrea de ediciones pasadas y que sigue conservando este título). La ayuda del asistente es precisa y nos permite acceder de manera rápida allí donde se precisa nuestra presencia. Dada la enorme cantidad de frentes en la que es posible "combatir" la ayuda de este personaje es fundamental, pues no permite estar al tanto de todas las novedades en la gestión.

Y ahora los fallos. Dada la dificultad de saber si tales problemas provienen de instalaciones incorrectas en nuestros equipos o de falta de recursos, nos hemos sumergido en los forums de Micromanía On Line para saber cómo estaba el tema, y la verdad es que cuando menos se puede decir que el asunto está candente por la enorme cantidad de contribuciones relativas al tema. Algunas de ellas las compartimos, otras las ponemos a modo de lo que les pasa a una gran mayoría. La más importante, y de la que damos buena fe, es el enorme tiempo de espera entre los diferentes partidos. La frase "Análisis en proceso" se ha hecho ya célebre entre los jugadores. Bien es cierto que la cantidad de datos que tiene que calcular es ciertamente elevada, pero en anteriores versiones el tiempo de espera era increíblemente inferior. Y la cosa es aún peor cuando se acaba una temporada y se dispone a iniciar otra. Hemos cronometrado más de 5 minutos de espera con equipos (ordenadores) potentes.

El siguiente fallo es la dificultad que tienen muchos equipos para abandonar la partida y salir del programa. O tarda mucho o no reacciona. Aquello de los requisitos mínimos es otro de los puntos negros. Un P100 tendría serios problemas





para jugar con normalidad al modo manager, y mucho más al simulador.

Por último, hay una serie de fallos menores: no indica la recaudación obtenida en los partidos, los equipos que disputan competición europea entran en Copa del rey en la Segunda Ronda, y en el mes de diciembre la temperatura es de 31º. Pequeñas curiosidades, a las que unimos la cada vez más tardía fecha de aparición.

Esperamos ya la octava entrega, pero antes alguna extensión que solucione alguno de estos problemas comentados.

S.T.L.



El entorno gráfico resulta ahora más agradable e intuitivo. El larguísimo tiempo de espera entre partidos puede desesperar hasta el más paciente de los jugadores. Una vez más, lo mejor, aparte del manager, es la completa base de datos.

PUNTUACIÓN TOTAL



Star Wars. Behind the Magic
La magia está en las estrellas

LUCASARTS/E. A.
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA

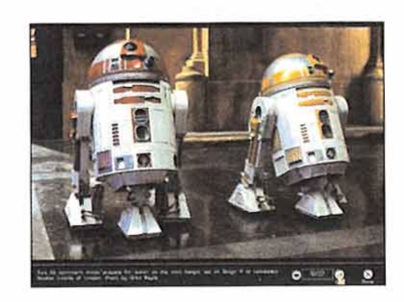
Si eres un sentimental, o quizá un apasionado de las buenas historias futuristas. Si lo que buscas es deleitarte con los entresijos de la mejor de las sagas de los últimos tiempos, y conocer lo que nos depara Lucas para la primavera, no debes pasar de largo ante este doble CD.
«Behind the Magic» es un álbum de fotos, una caja de recortes de prensa, hecho para los que un día nos enamoramos de Luke y Han Solo. En él podemos encontrar las mejores imágenes de los protagonistas de «Star Wars», textos biográficos, apuntes del rodaje, los secretos de la creación, o los múltiples productos de la saga sólo para coleccionistas.
Las grandes sagas se han forjado a fuerza de grandes pasiones, de las de todos aquellos que disfrutamos con cada uno de los elementos que la componen. En «Behind the Magic» encontraremos todos los detalles, desde la primera entrega hasta lo que aún no ha sido puesto en escena.
Pero hay mucho más, "toda saga tiene un principio", y Lucas está dándole los últimos retoques a la próxima entrega de «Star Wars», el principio de la Fuerza, los Caballeros Jedi y su lucha contra el Lado Oscuro.
Podemos utilizar el CD para descubrir cómo la fábrica Lucas ha logrado hacer realidad toda esta fantasía. Desde los bocetos en papel, maquetas de naves, decorados y localizaciones reales, personajes extraterrestres..., todo el trabajo detrás de las cámaras. Si lo que esperabais era trepidante acción, olvidaos de ella por esta vez; deberéis conformaros con un paseo virtual por el Halcón Milenario, o una divertida sesión de tiro al soldado imperial, y si os creéis muy listos, poned a prueba vuestro fanatismo y tratad de resolver los test de trivialidades. Se trata de un paseo completo, la música nos envuelve desde el principio, y nos acompaña en cada rincón; la accesibilidad es fantástica y las posibilidades de retroceder, así como las conexiones con temas relacionados con el punto en el que nos encontremos son inmejorables. Si todo esto os ha parecido poco, podéis encontrar todas las referencias que necesitéis para consultar otras fuentes, la página Web de Lucas (http://www.lucasarts.com), muy recomendable, o toda una variedad bibliográfica, productos oficiales de «Star Wars», en fin, una fuente casi inagotable de posibilidades. Lástima que los chicos de Electronic Arts hayan decidido no traducirlo al castellano.

C.S.B.











Todo lo que representa la saga «Star Wars» –pasado, presente y futuro– contenido en dos CDs



Extraordinaria conjunción de todo, absolutamente todo lo que rodea a la saga «Star Wars». Mal por la distribuidora, al considerar que no se debe traducir al castellano. Música, vídeos, novedades, fotografías, datos curiosos...



PUNTUACIÓN TOTAL

European Air War

Por la supremacía aérea

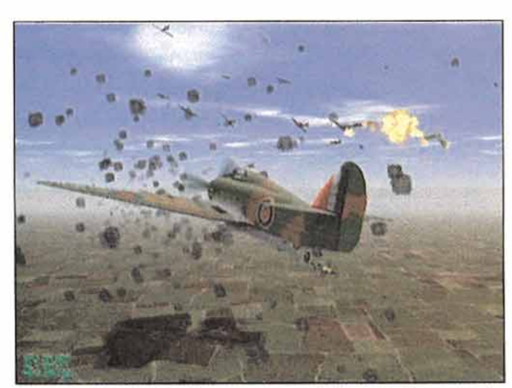


En un día poco cubierto, y en las últimas horas de la madrugada, era posible oír el grave ronroneo que retumbaba amenazante sobre los habitantes de Londres o Berlín. Segundos después sonaban las sirenas que indicaban a la población el momento de acudir a sus refugios, mientras el cielo se poblaba de explosiones y fragmentos, dejando, más tarde, el fuego y la desolación.



MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

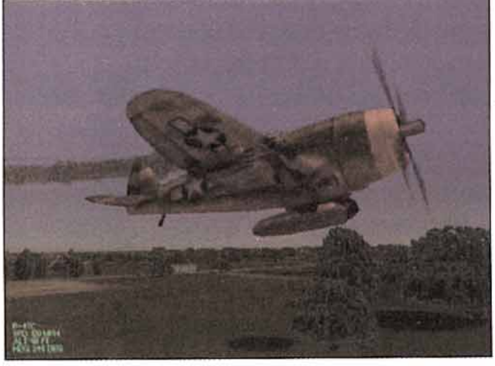
Fue en la Segunda Guerra Mundial cuando empezó a perfilarse la importancia que la guerra aérea y el control del cielo suponen hoy en día en un conflicto bélico. Por aquel entonces, los pilotos de combate podían llegar a convertirse en auténticos héroes nacionales, y su carisma era a menudo utilizado como propaganda bélica en un intento por dar a la población una esperanza de victoria. Desde el verano de 1.940, en el que dio lugar la batalla de Inglaterra, hasta el desembarco en las costas de Normandía por las fuerzas aliadas, la lucha fue vertiginosa



La batalla de Inglaterra nos obligará, formando parte del bando aliado, a abatir los bombarderos alemanes que amenazan la población.



El camuflaje de las distintas aeronaves de «EAW» es fiel a la documentación fotográfica que se conserva de la guerra.



Los efectos de humo y chispas por disparos serán frecuentes, con estrepitosos sonidos además del peculiar ronroneo del motor.

y cruel; sólo unos pocos de los que comenzaron a combatir desde el inicio de la guerra pudieron sobrevivir al final de la misma, convirtiéndose en ases de la aviación.

Microprose se apunta también a rememorar aquella terrible época al igual que su rival, «Combat Flight Simulator» de Microsoft, con un programa que nos recuerda el valor y la destreza necesaria para ponerse a los mandos de aquellos carismáticos aparatos.

El romanticismo y el glamour de la época es un atractivo componente para los nostálgicos de aquellos aviones

EUROPA DESDE EL AIRE

Las misiones que debemos hacer frente en «European Air War» son las de interceptar bombarderos enemigos, escolta de bombarderos y la de acabar con ciertos objetivos en tierra de importancia táctica. De esta manera en cada misión hemos de hacer frente a cazas enemigos y al peligro –muy a tener en cuenta– de la artillería de los bombarderos, por lo que habrá que ser cuidadoso en el ángulo que elijamos para nuestro ataque. También existe un problema al que los pilotos de la época tuvieron que hacer frente y es el del limitado combustible de que disponemos en las prolongadas misiones de escolta de los bombarderos.

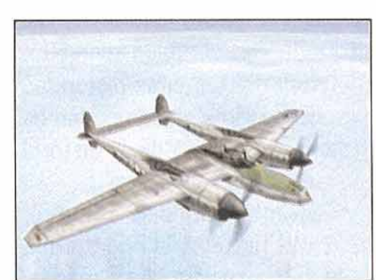
Carrera tecnológica

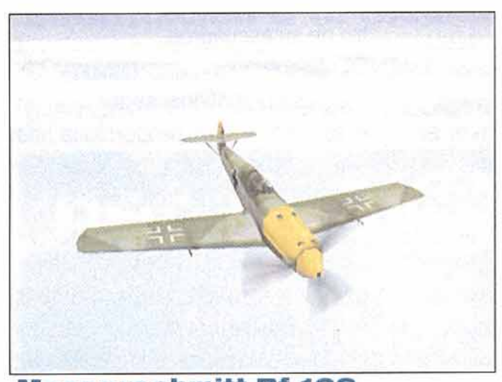
Desde el inicio de la guerra se entabló en paralelo a la lucha en el cielo una batalla que se llevó a cabo en los laboratorios y en las factorías que se dedicaban a la fabricación de aviones. Los más valiosos ingenieros de la época y algún que otro espía destinado a indagar sobre los desarrollos del enemigo, dedicaron su servicio a diseñar el caza o el bombardero definitivo que diera a su bando la victoria. En la búsqueda de más alcance, más agilidad, más potencia y mejores armas, el avance de la aeronáutica fue vertiginoso. Microprose ha querido también rememorar esta situación enfrentando en «European Air War» antiguos rivales como el Supermarine Spitfire Vs Messerschmitt Bf.109 y otros cazas como el North American P-51 Mustang o el Focke Wulf Bf.190, todos ellos en sus diversas y numerosas versiones. Al final de la guerra aparecerá el primer avión de combate a reacción, el Messerschmitt Me.262.

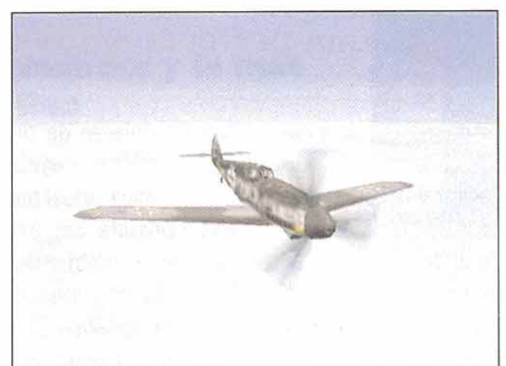

Supermarine Spitfire

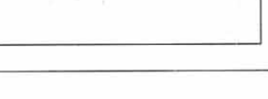

Messerschmitt Me.262


Bomba Volante


P-38 Lighting



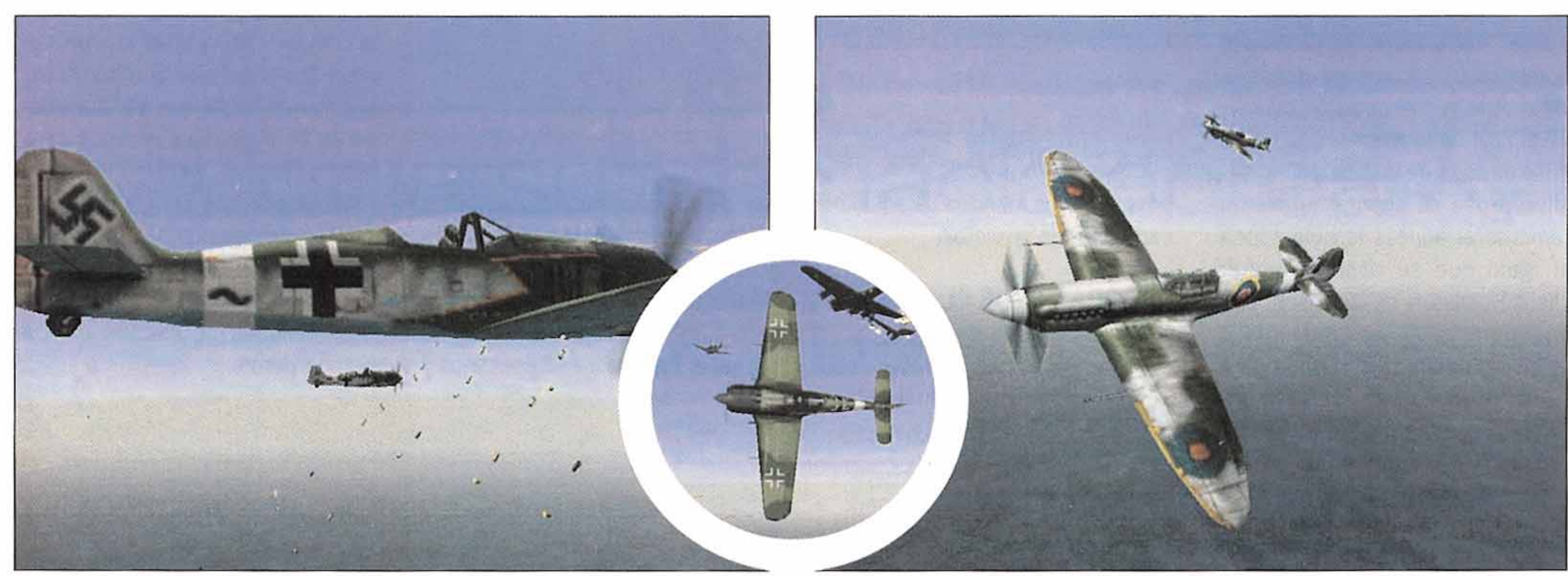



Messerschmitt Bf.109


North American P-51 Mustang




Foke Wulf FW.190

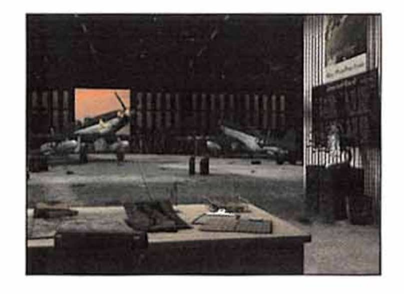


El nivel de detalle es tan alto que al hacer funcionar las ametralladoras podemos observar en la parte anterior de las alas la ristra de casquillos desprendidos.

Una pareja de Spitfire realiza una misión de intercepción a un bombardero enemigo sobre el Mar del Norte, donde desgraciadamente muchos de estos aparatos fueron a parar.

Aparte de cuatro diferentes modos de juego, también contamos con un modo de campaña dinámico que pasa por las citas históricas más importantes, donde podemos hacer que el curso de la historia cambie radicalmente.

Para llevar a cabo tales misiones, en «EAW» tenemos la oportunidad de pilotar cualquiera de los más relevantes cazas que tomaron parte en la Segunda Guerra Mundial. Hasta un total de once cazas pertenecientes a las fuerzas aéreas británicas, norteamericanas o a la Luftwaffe alemana se han puesto a nuestra disposición con todo lujo de detalles, tanto en el realismo de la cabina como en el modelado de los aviones, que aunque resulta algo escaso en número de polígonos, se ha tenido en cuenta las diferentes versiones de cada caza a lo largo del conflicto, sus características de vuelo y armamento.





La fabulosa recreación de los escenarios bélicos de relevancia histórica proporcionan una perfecta ambientación

ESCUADRONES NUMEROSOS

Pero desarrollar un simulador de esta naturaleza y época supone varios retos difíciles de solventar, sobre todo dada la limitación de potencia de proceso y el trabajo de documentación que se requiere. Por un lado, es necesario dar al jugador –posiblemente acostumbrado a estar pendiente de el radar los sistemas de navegación y de puntería– referencias claras de su situación y una aviónica realista, pero que le permita disfrutar del combate aéreo sin necesidad de pasar el rato "agachado" en su cabina consultando los instrumentos. El otro, es el que se deriva del ingente número de cazas y bombarderos que participaban en una batalla aérea de la Segunda Guerra Mundial. Para ello, se han diseñado las cabinas de los diferentes cazas de forma que ofrezcan una información concisa a la vez que realista, y además como miembros de un escuadrón siempre tenemos a los nuestros cerca, que no dejarán de orientarnos en nuestra misión. Asimismo, en el modo de cabina virtual podemos hacer una consulta del espacio aéreo constante, práctica que debemos llevar a cabo a menudo, por la limitación de nuestros instrumentos. Lo otro es un poco más complicado, pero sin necesidad de requerir de una potencia de proceso muy elevada. Podemos ver el cielo plagado de explosiones por antiaéreos, aviones enfrascados en cerrados combates y fragmentos incendiados precipitándose al suelo. De hecho, lo mejor representado en «EAW» es la complejidad de las batallas con hasta 256 aviones pertenecientes a diversas nacionalidades luchando entre sí, pero cada uno con una tarea concreta que llevar a cabo dentro de su escuadrón.

También es digno de mención la calidad de los gráficos, sobre todo en el terreno, lo que proporciona una sensación de volar impactante. Sin embargo, aunque también es bastante convincente el realismo de los diferentes modelos de vuelo, no llega a la profundidad de «Combat Flight Simulator» con el que las comparaciones son obligadas.

S.T.M.

TECNOLOGÍA 88 ADICCIÓN 92

El modo de campaña muy bueno, lo que no es habitual en simuladores de la época. El compromiso con la documentación histórica queda patente en la representación gráfica de los aviones y el terreno.

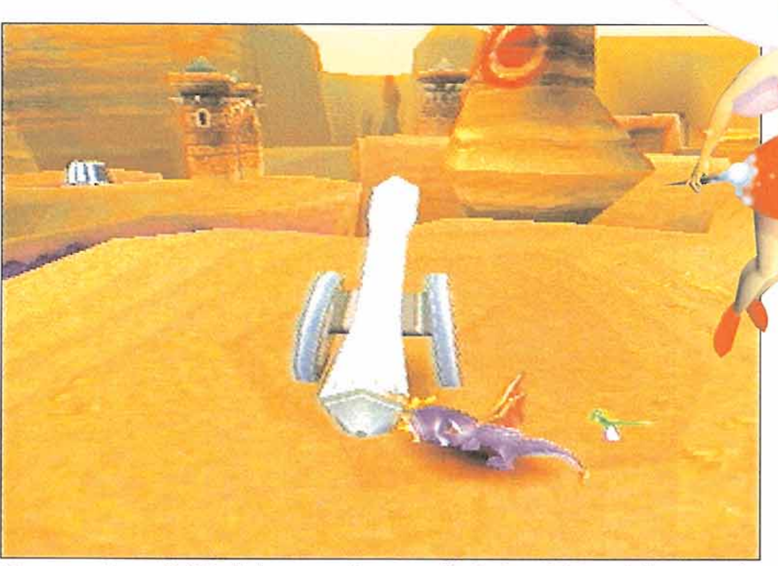




Spyro the Dragon
El pequeño escupefuegos

La feliz vida de cinco familias de dragones se ve truncada por los malvados actos de Gnasty Gnorc, un ser nauseabundo que ha encontrado la manera de convertir a esas criaturas en frágiles estatuillas de cristal, siendo Spyro, un pequeño dragoncito, el único en librarse de la maldición.





Tenemos la posibilidad de mover la mayoría de los objetos del escenario para hacer que actúen en nuestro favor, como es el caso de los cañones, que podremos apuntar hacia una zona concreta.

La libélula Sparx, nos ayudará en todo momento, parando los golpes que reciba el dragoncito hasta caer rendida, momento en que Spyro tendrá que apañárselas solo

INSOMNIAC/UNIVERSAL INTERACTIVE
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE DE PLATAFORMAS

Tras ser desterrado al vertedero de los dragones, Gnasty Gnorc denominó a ese sitio El Mundo de Gnasty y comenzó a experimentar en el arte de la magia hasta conseguir aquello que le iba a permitir vengarse de las criaturas escupe-fuego. Por un lado, un hechizo capaz de convertirlos en estatuas de cristal que decorarían muy bien su nuevo hogar, y por el otro, una poción capaz de convertir las gemas de sus enemigos en criaturas con vida propia que les atacarían bajo sus órdenes. Una soleada mañana, Gnasty dio comienzo a su malévolo plan y, colocándose en la cima de una de las montañas más altas, liberó el poderoso hechizo dejando a todos los

Items para ayudar a Spyro





Spyro podrá encontrar en su misión numerosos objetos que le facilitarán la labor de rescatar a sus familiares. Normalmente, se encontrarán ocultos dentro de una serie de cofres, que deberemos golpear con nuestra cornamenta para abrirlos.





Los secuaces de Gnasty Gnorc

Mediante las artes arcanas de nuestro más temible enemigo, las gemas que conformaban el tesoro de los dragones, han sido convertidas en terribles monstruos que no dudarán en atacarnos para frenar nuestro avance.

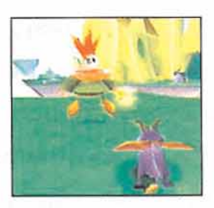










dragones atrapados en urnas de cristal. ¿A todos? No. Spyro, un pequeño dragoncito recién nacido, consiguió esquivar el ataque, gracias a su diminuto tamaño. Esa suerte se tornó responsabilidad, pues ahora tendría que crecer con anticipación para ser capaz de volver su mundo a la normalidad.

UN LANZALLAMAS VIOLETA

La acción se desarrolla bajo una serie de escenarios 3D, en los que tendremos que defendernos usando las características de Spyro, que son las típicas de un dragón, es decir, escupir fuego, dar cornadas, realizar increíbles saltos ayudándose de sus todavía pequeñas alitas, etc. En su auxilio vendrá Sparx, la libélula, que parará los primeros golpes que reciba Spyro por parte de los enemigos, hasta caer exhausta, momento en que el dragoncito estará sólo ante el peligro.

Decenas de cofres con pociones para recuperar la vida de Sparx o para aumentar el poder de Spyro estarán diseminados por todo el mapeado, siendo necesario un buen golpe para abrirlos.

Cada mundo tendrá sus enemigos característicos con sus maneras de atacar y defenderse propias, por lo que tendremos que aprender sus tácticas para actuar con eficacia.

EL MEJOR PLATAFORMAS DEL MOMENTO

En «Spyro The Dragon» descubrimos al arcade de plataformas tridimensional con los gráficos más sobresalientes del momento. El cuidado uso de las cámaras y la sabia elección automática de las vistas panorámicas, darán una perfecta visión de los cuidados y coloristas escenarios, repletos de la más variada fauna de enemigos que se dividirán en los más de treinta niveles, distribuidos en seis mundos diferentes.

En lo referente al aspecto sonoro, decir que la música ha sido compuesta por el ex-batería del grupo The Police, Stewart Copeland, y que los efectos de sonido no desmerecen en absoluto de la calidad general del juego.

En definitiva, nos encontramos con el título de plataformas más notable de los últimos meses y, suponemos acertadamente, que seguirá siéndolo durante mucho tiempo.

C.F.M.

Comenzaremos siendo un bebé de dragón, pero según avancemos en la aventura Spyro irá creciendo hasta convertirse en un escupefuego adulto



Algunos enemigos superarán en tamaño, fuerza y resistencia a los que veremos normalmente en los escenarios. Con estos precisaremos un mayor número de impactos para derrotarlos.

TECNOLOGÍA 89 **ADICCIÓN 84**

La resolución y colorido de los gráficos es realmente fantástica. A falta de originalidad, «Spyro the Dragon» ofrece gran calidad técnica que se sale de los cánones impuestos. Es el plataformas más completo de los últimos meses.



PUNTUACIÓN TOTAL

World War II Fighters

Esos locos cacharros

De nuevo ante otro simulador de Jane's Combat Simulations. En esta ocasión, una estrella sobre la Segunda Guerra Mundial, para poder competir con «Combat Flight Simulator» de Microsoft, y con «European Air War» de Microprose.

JANE'S/E.A.
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

El primer vistazo a «World War II Fighters» es bastante notable. El arranque parece un documental de la MTV, con una serie de imágenes vertiginosas de múltiples aviones, y con jazz marchoso y movido, típico de la mitad de este siglo. Esta pequeña introducción es un fiel reflejo de cómo es el simulador. Dinámico, muy activo y divertido, aunque sin perder el buen hacer que tiene un simulador de combate de Jane, ya que «WW II Fighters» es realista, aunque algo desmelenado.

ASPECTO INCREÍBLE

Es el simulador de combate con mejor aspecto visual que hemos visto jamás. Gráficamente es perfecto, increíble, alucinante. Es un claro ejemplo de lo que es capaz de hacer un buen ordenador personal hoy en día, aunque lamentablemente el ordenador necesario para poder rodar este sim a tope debe ser una máquina infernal. «WW II Fighters» podría ser análogo a «USNF» o «EF 2000» –fueron simuladores que nos obligaron a comprar un Pentium para poder rodarlos en todo su esplendor–.

Dinámico, muy activo y divertido, aunque sin perder el buen hacer que tiene un simulador de combate de Jane



El Messerchsmitt Me262 fue una de las últimas incorporaciones de las fuerzas aéreas alemanas a la 2ª Guerra Mundial, revolucionando los motores de hélice, y dando paso a los de reacción.

El juego es sensacional a cualquier resolución, y tiene más cosas que sólo los gráficos, aunque no podremos disfrutar de él si al menos no tenemos una buena tarjeta aceleradora, y desconectamos algunas posibilidades, como son las nubes volumétricas –ponerlas hunde en la miseria la velocidad de pantalla, pero son las mejores nubes que hemos visto–.

Absolutamente todo lo referente a gráficos es digno de mención. Los aviones son perfectos, todos



La acción de «WW II Fighters» es uno de sus principales puntos, aunque se ha ha sacrificado parte de lo que la simulación supone.

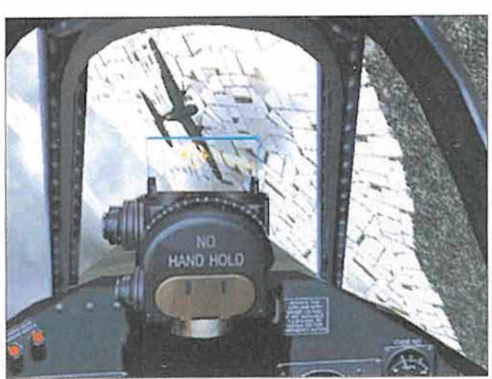


Una de las opciones que nos permitirá el juego es la de poder contemplar las nubes en forma volumétrica, como si fueran reales.



Los modelos de los aviones representados son muy complejos, y ello proporciona que puedan ser despedazados al recibir un impacto.


El Spitfire es uno de los aviones de la 2ª Guerra Mundial más carismáticos. Estuvo presente en todos los frentes, en diferentes versiones.



Los cokpits de los aviones reflejan lo espartanos que eran, con escasos instrumentos de vuelo, lo que hacía que volar fuese un verdadero reto.


La calidad del terreno es uno de los aspectos más detallados; basta con precipitarse hacia el suelo para comprobarlo.

sin excepción alguna. Los camuflajes, las insignias, los efectos de movimiento de paneles, suelta de casquillos, el humo de las ametralladoras, los brillos, luces y sombras. Incluso la simulación de daños y de colisiones es alucinante. Sólo para disfrutar un rato, estampar el avión contra el suelo merece la pena para ver cómo se desintegra por partes, acompañado de un chirrido de metal desgarrado.
Los terrenos son perfectos, tan buenos que la ambientación es estupenda. Además, los efectos de niebla, luces del sol, y las nubes hacen que dar un paseo por el cielo sea lo más deseado.

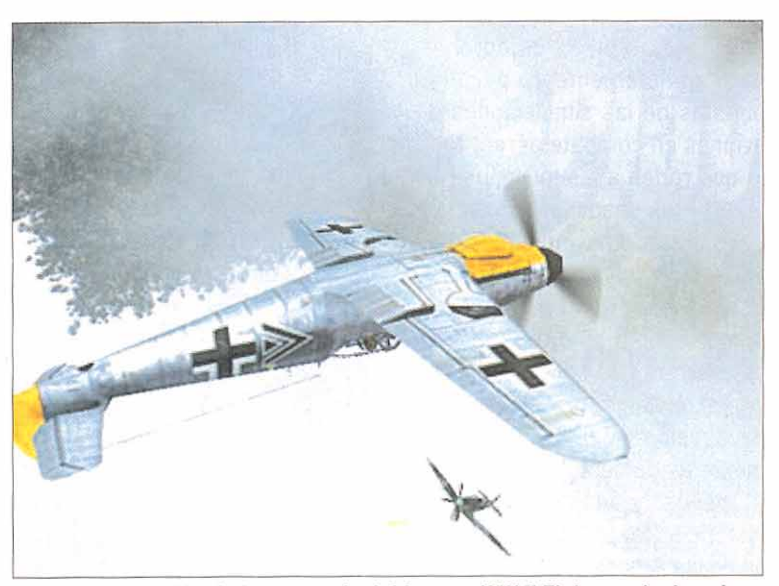
Divertido e informal

Un detalle que dice bastante. En una misión, pilotando el Me262 (primer reactor alemán) y con un puente como objetivo, encontramos una patrulla de Spitfires. ¡No hay problemas!, esto es como la carrera de la tortuga y la liebre, con dar gas al Me262 a tope, podremos dejar atrás a los moscones ingleses. El detalle de una buena y agresiva Inteligencia Artificial hizo que los Spits cazaran al Me262 y le alcanzaran con el fuego de cañón de 20mm. ¡Curiosos agujeros en las alas! La pérdida de estabilidad fue inmediata, pero sólo a ocho kilómetros del dichoso puente. Con fortuna, conseguimos llegar hasta él, y exitosamente hicimos blanco certero. ¡Lo más curioso es que el proyectil usado fue el propio avión! Fin de la misión, y rápida entrada en la pantalla de resumen. No salimos de nuestro de asombro: ¡la misión se había dado por cumplida!, e incluso recibía las felicitaciones pertinentes, sin darse cuenta que el piloto estaba muerto. Así de divertido e informal es «WW II Fighters».

POCA RIGUROSIDAD

Ahora bien, ¿cuál es precio de tanto esplendor? Aunque Jane implica seriedad y buen hacer en el aspecto realista, y aunque «WW II Fighters» sigue esta pauta, el listón del realismo ha quedado más bajo de lo normal –suponemos que tanta potencia gráfica tiene que sacrificar otros conceptos– y hace que este simulador sea fácil de dominar, tal vez demasiado fácil. Y también poco riguroso en aquellos aspectos que no sean volar.
En «WW II Fighters» no encontramos los cielos llenos de aviones en perfecta formación, como «European Air War» (Microprose) ►


Antes de entrar en el simulador, podremos echar un vistazo al museo que contiene el juego, con todos los modelos que después pilotaremos.


La representación de los cazas incluidos en «WW II Fighters» incluye hasta el más mínimo detalle, como las insignias de la Luftwaffe.


El enfrentamiento cara a cara con el enemigo será algo más que una constante, y dependerá de nuestra habilidad para salir vencedores.


Los efectos de luces y explosiones son de lo mejor que hemos podido ver dentro de lo que suponen los simuladores de combate.


La artillería antiaérea estará muy activa en aquellos escenarios en que nuestros objetivos sean terrestres.

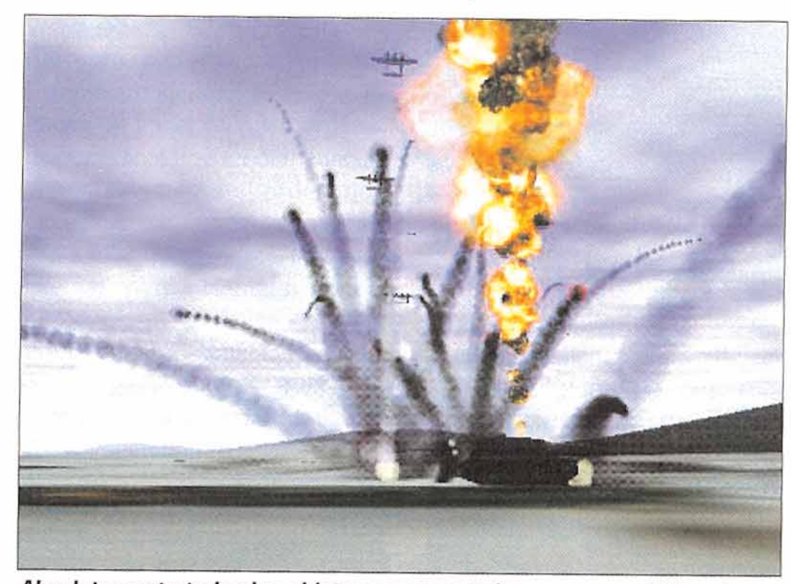
nos ofrece; ni tampoco podremos disfrutar de los nítidos y buenos escenarios que «Combat Flight Simulator» (Microsoft) usa para poder situar sus combates. Lo que encontraremos en «World War II Fighters» es un rápido y marrullero simulador, que lo único que tiene como función principal es ponernos en medio del meollo del combate, sin preludios. Ésta parece la finalidad más clara de «World War II Fighters», hacernos disfrutar a tope de unos gráficos excelentes, y de una acción trepidante, sin entrar a perder el tiempo en otros menesteres más aburridos.

Para nuestro gusto, eso está bien para los aficionados a las descargas rápidas de adrenalina. Lamentablemente para los puristas de las simulaciones de aviones en combate aéreo, todo lo que rodea a las misiones, los antes y los después, son tan importantes como cualquier otra parte de la misión.

No podremos dar de alta nuestro nombre como piloto, porque no hay carrera que hacer. Ni largos vuelos en tiempo real donde la navegación juega un papel realmente fundamental.

Al menos, y aunque el soporte histórico sólo se basa en la batalla de las Ardenas, la variedad de misiones es bastante amplia y muy entretenida.

«WW II Fighters» es el simulador de combate con mejor aspecto visual que hemos visto jamas. Gráficamente es perfecto, increíble, alucinante


Absolutamente todos los objetos representados son susceptibles de ser destruidos, como lo demuestra este carro de combate.

¿GRÁFICOS O REALISMO?

La Inteligencia Artificial de ambos bandos es buena, tal vez algo agresiva y directa, lo que hace que los combates sean pequeñas carnicerías, muy divertidos, pero algo irreales en su comportamiento. Aun así, la aviónica es correcta para cada avión, tal vez también un pelín agresiva, y las maniobras y la respuesta a ellas son correctas y bien realizadas, ajustándose a las posibilidades y límites de cada avión.

La campaña no es dinámica y al menos combina las misiones de tal manera que no parece que sean enlatadas, y las misiones, se centran en la batalla de las Ardenas. Realmente esta batalla puede considerarse como una de las más representativas de la Segunda Guerra Mundial, pero creemos que tal vez habría que haber contemplado algún escenario más.

Definitivamente, creemos que los gráficos de ensueño no son nunca un sustituto del realismo y la seriedad de un simulador de combate aéreo. Pero a veces esta suprema calidad gráfica puede marcar la diferencia y compensar otras ausencias, con lo cual al final cualquiera puede disfrutar de «WW II Fighters». Tal vez una buena opción es la labor de desestresante. Queremos decir que para los puristas y fanáticos, a veces el tedio y la poca acción de algunas misiones se hace notar. Pues bien, nada como volarse un par de misiones en este simulador y tener toda la acción que se buscaba en un corto pero intenso espacio de tiempo.

G. "SHARKY" C.

TECNOLOGÍA 90 ADICCIÓN 87

Los mejores gráficos vistos en un simulador de vuelo. Tal vez este simulador pueda asemejarse a «Half Life»: un arcade pero muy, muy real. Le falta el rigor de un buen simulador de combate. No sólo de gráficos y tiros vive el piloto virtual.





NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**



BLOOD 2

PC CD

Presionad la "T" para que se abra la línea de texto:
MPGOD: Invulnerabilidad.
MPKFA: Todas las armas.
MPAMMO: Munición al máximo.
MPCLIP: Modo espectador.
MPHEALTHY: Energía al máximo.
MPWHEREAMI: Posición del personaje en coordenadas.
MPBEEFCAKE: Aumenta el poder (acción más gore).
MPKILLEMALL: Lo mata todo.
MPSPEEDUP: Aumenta la velocidad del personaje (de 1 a 5).
MPSTRONGER: Aumenta la fuerza del personaje (de 1 a 5).
MPCALEB: Cambia el personaje que tengamos por Caleb.
MPOPHELIA: Por Ophelia.
MPISHMAEL: Por Ishmael.
MPGABBY: Por Gabriella.
MPBERETTA: Nos da la Beretta; Si lo hacéis dos veces, tendréis doble arma.
MPSUBMACHINEGUN: Submachine Gun. Idem anterior.
MPFLAREGUN: Proporciona la pistola de bengalas; idem anterior.
MPSHOTGUN: Escopeta.
MPSNIPERRIFLE: Rifle.
MPHOWITZER: Howitzer.
MPNAPALMCANNON: Cañón de Napalm.



MPSINGULARITY: Singularity Generator
MPASSAULTRIFLE: Proporciona el rifle de asalto.
MPBUGBUSTER: Insecticida.
MPMINIGUN: Gatlin.
MPLASERRIFLE: Proporciona el rifle láser Cobalco.
MPTESLACANNON: Proporciona el Cañón Tesla.
MPVOODOO: Muñeca de Vudú.
MPTHEORB: Esfera Asesina.
MPLIFELEECH: Life Leech.
MPGOSHOPPING: Todos los objetos.
MPNICENURSE: Da 25 puntos de salud.
MPREALLYNICENURSE: 300 de salud.
MPWARD: 25 de armadura.
MPNEWCROWARD: 100 de armadura.
MPCARBONFIBER: Invulnerabilidad momentánea.
MPTAKEOFFSHOES: Invisibilidad.
MPHERKERMUR: Proporciona un aumento de daño al triple.
MPBEANSOFCOOLNESS: Todas las armas.

HALF-LIFE

PC CD

Ejecutadlo con "hl.exe –console", lo que dará acceso a la consola usando "~". Luego, introducir "sv_cheats 1" y a continuación los trucos:
/GOD: Invulnerabilidad
/NOCLIP: Caminar por las paredes y volar.
/MAP xxxx: Ir al mapa xxxx. Los mapas se encuentran en formato c#a#, (c1a1, c2a1, etc.) y son:
c0a0
c0a0a
c0a0b
c0a0c
c0a0dc0a0e
c1a0
c1a0a
c1a0b
c1a0cc1a0d
c1a0e
c1a1
c1a1a
c1a1bc1a1c
c1a1d
c1a1f
c1a2
c1a2ac1a2b
c1a2c
c1a2d
c1a3
c1a3ac1a3b
c1a3c
c1a3d
c1a4
c1a4bc1a4d
c1a4e
c1a4f
c1a4g
c1a4ic1a4j
c1a4k
c2a1
c2a1a
c2a1bc2a2
c2a2a
c2a2b1



c2a2b2
c2a2cc2a2d
c2a2e
c2a2f
c2a2g
c2a2hc2a3
c2a3a
c2a3b
c2a3c
c2a3dc2a3e
c2a4
c2a4a
c2a4b
c2a4cc2a4d
c2a4e
c2a4f
c2a4g
c2a5c2a5a
c2a5b
c2a5c
c2a5d
c2a5ec2a5f
c2a5g
c2a5w
c2a5x
c3a1c3a1a
c3a1b
c3a2
c3a2a
c3a2bc3a2c
c3a2d
c3a2e
c3a2f
c4a1c4a1a
c4a1b
c4a1c
c4a1d
c4a1ec4a1f
c4a2
c4a2a
c4a2b
c4a3c5a1

/GIVE xxxx: Sustituir las xxxx, para conseguir armas, objetos y munición, por:
item_airtank
item_antidote
item_battery
item_healthkit
item_longjump
item_security
item_sodacan
item_suit
ammo_357
ammo_9mmAR
ammo_9mmbox
ammo_9mmclip
ammo_Argrenades
ammo_buckshot
ammo_crossbow
ammo_egonclip
ammo_gaussclip
ammo_glockclip
ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades
ammo_rpgclip
weapon_357
weapon_9mmAR
weapon_9mmhandgun
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_egon
weapon_gauss
weapon_glock
weapon_handgrenade
weapon_hornetgun
weapon_mp5
weapon_python
weapon_rpg
weapon_satchel
weapon_shotgun
weapon_snark
weapon_tripmine

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

¿Cómo se hace para que Dickson baje de su habitación?

Jaime Sánchez. Alicante.

Habla con la bailarina, con la que comentarás que estás buscando a Dickson, que tiene la otra calavera. Ésta no está segura, pero tras recibir una descripción -moreno, barba, tuerto, botas, le huele el aliento y es árbitro de baloncesto- admite que está en la habitación de al lado... Dirígete al campanario y salta desde allí al balcón del malvado forajido -si no, hay que repetir el proceso de facilitar la descripción correcta-. Él se despierta y baja para jugar al póker con el sheriff llevándose la calavera, pero tras abrir un cajón, encuentra un manual sobre el susodicho juego, que lee.

BROKEN SWORD

En Siria, ¿cómo se empieza?

Enrique Rodríguez. Zaragoza.

En cuanto tengas oportunidad, sube los escalones del RHS y enseña la caja de cerillas al vendedor de alfombras. Pulsa el botón izquierdo del ratón en las escaleras para subir al club Alamut, e intenta entrar en el lavabo. Lee el cartel y pregúntale a Ultar sobre él.

BROKEN SWORD 2

¿Qué hay que hacer en el rodaje?

Gustavo. E-mail.

Habla con Hawks, el director de la película; con Flash, el cámara; y con el especialista, Bert. Tras recoger comida -bollos, tortitas y sirope-, examina y sacude cuidadosamente el arbusto cercano -hay que "usarlo" dos veces-, que contiene un avispero. Luego habla con los dos actores; tras esto se interrumpe el diálogo para que los cineastas rueden una escena. Tras hablar de nuevo con Hawks, éste intenta rodar la escena del especialista, pero Bert no está por la labor, entrégale una tortita con sirope y otra tortita a Bert, y éste dice que ya no puede más. Luego usa dos bollos en el arbusto para provocar la estampida de las avispas sobre Bert. La acción pasa a la playa. Tras hablar con Hawks, examinar la cámara portátil y hablar con Flash, convence a Hawks de rodar la escena de la cueva en el pilar que eliges tú usando la cámara portátil. Tras ascender, te haces con la tercera piedra maya.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo se consigue entrar en la esfinge?

Rubén Rubio. Zaragoza.

Ve con Ron al Norte hacia la esfinge, y usa la pala para desenterrar la pata de la esfinge; se advierte una pequeña hendidura triangular. Con la ya arena desenterrada, Ron puede regarla usando el agua australiana recogida con la ponchera, y coger la flor que le hará falta para el hechizo. Ahora hay que obtener algo que se ajuste a la hendidura triangular en la pata de la esfinge. Mezclando la piedra australiana con el bistec transilvano resulta un extraño manjar, que tras ser proporcionado al tigre de la piscina egipcia reporta a Ron un diente que hay que colocar en la hendidura.
Para quitarle el diente al tigre, dale primero un bistec sin piedrecita, regresa al castillo, corta otro pedazo y colócalo dentro de la piedra, a ver qué pasa esta vez. Una vez dentro, primero hay que asegurarse de que el candil tiene combustible, pero un poco de aceite de oliva de la habitación de Gwen solucionará eso.

¿Cómo se puede consiguir el cerebro de Frankie?

Iñaki Quintana. Vizcaya.

Es menester regresar a la mansión Hannover, y por el salón, acceder a través de la puerta hasta ahora cerrada a la cocina. El cocinero no se muestra excesivamente colaborador, pero François huye cuando Ron usa el globo repleto de gas australiano. Ahora Ron se mete en la despensa, acciona el interruptor al lado de la puerta y recoge el objeto envuelto en un trapo, que se supone constituye el cerebro de Frankie. De vuelta en el laboratorio, Ron usa el cerebro y luego la palanca, y Frankie vuelve con una voz ronca al mundo de los vivos.

¿Cómo hago la dieta para adelgazar?

Alberto Padrones. Lugo.

La publicidad sobre productos de adelgazamiento -que se coge del buzón de los Estudios MKO- se puede usar en el árbol cercano a la cabaña del ciego, en Suiza, para recoger resina que la vuelve pegajosa. Luego, puede adherirse al tratamiento capilar para tener un falso tratamiento de adelgazamiento. Con las cartas y el espejo ya está Ron en situación de volver al castillo y jugar al strip-póker con la vampiresa. Para ganar hay que quitar el cuadro de la derecha y colocar en el clavo que queda libre el espejo, y luego hablar con Sherylin de jugar un poco. Obtendrás así su camisón, y si os esforzáis en controlar el ratón, le podéis quitar también la sábana. El tratamiento falso hay que entregarlo a Drácula, el cual arroja las pastillas adelgazantes por la ventana. Ron las encuentra, metidas en un estuche de plata, que hay que abrir, cerca de los destrozados huesos de Markus Hecker. Mezcla las pastillas con las gominolas de Gwen para dejarla dormida.

¿Cómo puedo subir por las escaleras en las que está el gorila?

Ainoa Sáez. La Coruña.

Sue le suministra el vaso con ponche, momento en que se le puede quitar la llave que lleva al cinto. Si te cuesta, repite el proceso de recoger el vaso, llenarlo de ponche y dárselo a Bruno varias veces, ya que el hombre va cogiendo grado alcohólico en sangre y cada vez tarda más en beberse el refresco. La llave abre la puerta izquierda del piso superior.

¿Qué se puede hacer con el instrumento de tortura?

Víctor Manuel Mata. Salamanca.

Vuelta al foso y al túnel. Ron usa el quebrantahuesos en la rejilla para abrirse hueco y luego sube por la escalera hasta las mazmorras. Al fondo a la izquierda hay una dama de hierro. Ron debe localizar un agujero en su parte derecha, colocar la ramita haciendo que haya una palanca, la accionará para cerrar la dama y recogerá la cuerda que está escondida en la tapa delantera del instrumento de tortura.

¿Cómo se engrasan los raíles?

Prudencio Martínez. Tarragona.

Camino de las bodegas, moja el algodón sobre el plato grasiento y sucio, una vez allí, monta el soporte del micrófono con el algodón, obteniendo así una herramienta de engrasado, la cual debes usar para engrasar los raíles de la grúa.

SHERLOCK HOLMES 2

¿Qué prueba tengo que encontrar para hacerme con el caso?

Luis Enrique Ostos. Sevilla.

En la sala de pacientes, Watson debe hablar con la hermana Grace, para saber dónde está el lecho del dolor de Mycroft. Hecho esto, puedes hablar con Mycroft, examinarlo y quitarle el anillo, mientras la enfermera está distraída buscando un vaso de agua que el propio Watson le pide previamente. De vuelta en el Club Diógenes, Watson franquea la entrada mostrando al pesado de Dayley el anillo de Mycroft como prueba de que él mismo le envía a investigar el "accidente". Encuentra la caja de rapé de Mycroft y la inspecciona. Tras pasar el arco, Watson entra en la parte del edificio más afectada por al explosión. Tras examinar el reloj, tocarlo y mirar la esfera, la recoge y se la lleva para hacer más averiguaciones al respecto. De regreso al piso del 221B, Watson usa la mesa del laboratorio para analizar la esfera del reloj. Para ello, raspa la esfera con el raspador, luego vierte agua destilada en la jarra, añadiendo sulfato de sodio. Finalmente, enciende el mechero Butsen con las cerillas, provocando una leve pero reveladora explosión: la esfera del reloj contiene restos de material explosivo. Ahora Holmes está interesado y se hace cargo de la investigación.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

THE X-FILES

ESTE MES OS OFRECEMOS LA SOLUCIÓN COMPLETA DEL JUEGO REALIZADO A PARTIR DE LA SERIE DE ÉXITO QUE ACTUALMENTE SE EMITE POR TELEVISIÓN. SEGUID PASO A PASO NUESTRAS INDICACIONES Y CONSEGUIRÉIS RESCATAR A LOS AGENTES MULDER Y SCULLY SIN NINGÚN PROBLEMA APARENTE.

Hemos dividido el Patas Arriba de dos maneras. La primera en el número de CDs en el que nos encontraremos, y la segunda, en la situación o lugar en el que nos encontraremos, lo que hará más sencilla la localización del problema insuperable, enigma o puzzle.

LA SOLUCIÓN E

DISCO 1



LA OFICINA SUCURSAL

Saludamos al agente Cook, nuestro compañero de oficina, y a continuación nos dirigimos hacia su despacho, donde hablaremos con él. Luego, iremos a nuestro propio despacho y nos sentaremos en el sillón. Recibiremos la llamada de nuestro jefe que requiere nuestra presencia. Allí nos encontraremos con el jefe adjunto Skinner, el cual nos pondrá al frente del caso de búsqueda de los agentes Mulder y Scully que han desaparecido en extrañas circunstancias. Tras pedirle toda la información, saldremos de allí y nos encontraremos con Cook, al que deberemos responder de manera jovial a su pregunta.
De vuelta a nuestro despacho, encenderemos el ordenador y, usando la clave "SHILOH", accederemos al sistema operativo del F.B.I. Leeremos los e-mails que nos hayan llegado, pulsaremos en APB, y lo apagaremos.
Podremos llamar a los móviles de Mulder y Scully usando la información que nos dio Skinner en el dossier de ambos agentes, pero ninguno de ellos contestará. Abriremos el cajón que hay a la derecha de la mesa y recogeremos una pistola automática, la cartera con la placa de identificación y unas esposas.
Cogeremos el dossier con todos nuestros casos actuales y se los llevaremos a Cook, ya que por orden de nuestro jefe, pasan todos a ser de su incumbencia. Al salir nos encontraremos con Skinner que nos dirá que esperará fuera del cuartel. Iremos a la sala de reuniones y cogeremos del armario de cristal todos los objetos allí expuestos. Abriremos nuestra agenda electrónica y, pulsando sobre el mapa, nos dirigiremos hasta la posada Comity, en Everett.



LA POSADA COMITY

Le mostraremos nuestras credenciales a la chica y así conseguiremos que responda a todas nuestras preguntas. Ésta nos dirá la matrícula del coche que alquilaron y nos llevará a las habitaciones que la noche anterior ocuparon los agentes Mulder y Scully. Skinner nos dirá que inspeccionemos la habitación del primero. Deberemos examinar las semillas de girasol, la botella de vodka, la carta del restaurante, el periódico, el libro y el dossier que hay sobre la cama. A continuación, iremos a la habitación de Scully y miraremos la Biblia, la televisión y recogeremos el ordenador portátil que hay sobre la mesa. Luego hay que hablar con Skinner. Volveremos a interrogar a la chica de recepción y así volveremos a la oficina sucursal.

LA OFICINA SUCURSAL

Iremos a nuestro despacho, donde dejaremos el portátil sobre la mesa. Usaremos nuestra agenda electrónica y, echando mano del archivo, apuntaremos la matrícula del coche alquilado y el número al que llamó Mulder desde el teléfono de la habitación. Encenderemos el ordenador y, dentro de ING, chequearemos dichos números. Así, conseguiremos la dirección de unos almacenes del puerto. Marcaremos el número de teléfono con nuestro móvil. Iremos a la sala de reuniones y hablaremos con Skinner, momento en el que, usando nuestra agenda, iremos a la bodega portuaria.

LA BODEGA PORTUARIA

Inspeccionaremos el almacén, anotando el número de teléfono que hay escrito en una de las paredes. Usaremos la ganzúa con el candado para poder entrar al interior del edificio. Utilizando nuestro kit recolector de evidencias, recogeremos una mancha de sangre del suelo, una bala alojada en la pared justo al lado de la mancha y una colilla justo a la derecha de estas dos evidencias. Iremos al despacho oscuro, donde se encuentra Skinner mirando archivos. Subiremos la escalera usando la linterna o las gafas de visión nocturna y en la habitación de la izquierda, recogeremos de una caja de herramientas, una palanca, que utilizaremos en el piso de abajo –en unas cajas– para recoger la última de las evidencias, un polvo negro. Saldremos por la puerta trasera y veremos un barco anclado. Le mostraremos la placa al dueño del mismo y le interrogaremos. Volveremos al lugar donde estaba Skinner y le mostraremos todo lo que hemos encontrado. Al salir, veremos un coche negro. Teniendo la cámara fotográfica seleccionada, nos acercaremos y le sacaremos una foto al vehículo, consiguiendo así la matrícula del mismo.
Con todo esto, iremos al laboratorio del crimen del F.B.I.

EL LABORATORIO DEL CRIMEN

Hay que hablar con el científico que hay allí y entregarle todas las pruebas que se han conseguido en el almacén. Después, volveremos a la oficina sucursal

LA OFICINA SUCURSAL

Encenderemos el ordenador, y una vez hayamos cargado la fotografía desde la cámara digital, usaremos el ING para descubrir la procedencia del vehículo. Hablaremos con Skinner en la sala de reuniones, que recibirá una llamada telefónica, por lo que volveremos a nuestro despacho, en el que nos estará esperando el agente Cook. No hablaremos con él, sino que usando nuestra agenda, iremos de nuevo a la bodega portuaria.

LA BODEGA PORTUARIA

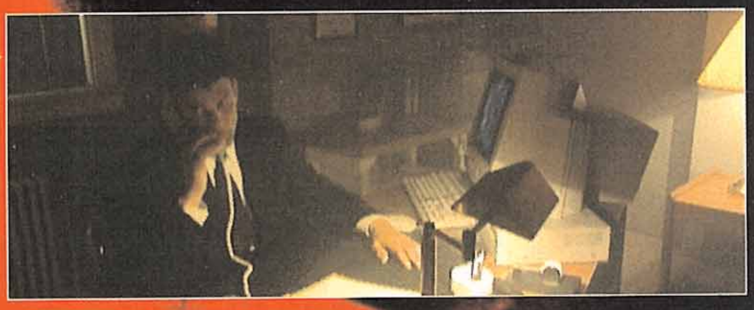
Veremos un coche que llega y a dos personajes que se introducen en el almacén. En ese momento aprovecharemos para dirigirnos a la puerta trasera. Usaremos la ganzúa y entraremos usando las gafas de visión nocturna. Tras avanzar unos pasos, veremos a los dos personajes abriendo una placa del suelo y recogiendo una caja. Una vez se hayan ido, miraremos ese compartimento. A continuación, nos dirigiremos a nuestro apartamento.

EL APARTAMENTO

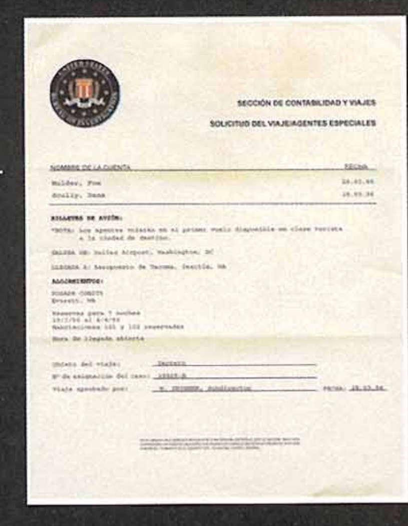
Tras encender la minicadena y escuchar la bella melodía, nos dirigiremos a la cama y esperaremos a que amanezca un nuevo día.



STÁ AHÍ FUERA



Siempre que suene el teléfono de nuestro despacho deberemos cogerlo a toda prisa, pues perder una llamada dificultará enormemente nuestra investigación.



SECCIÓN DE CONTABILIDAD Y VIAJES

SOLICITUD DEL VIAJE/AGENTES ESPECIALES

NOMBRE DE LA CUENTA — FECHA

Mulder, Fox

Scully, Dana

BILLETES DE AVIÓN:

SALIDA DE: Dulles Airport, Washington, DC

LLEGADA A: Aeropuerto de Tacoma, Seattle, WA

ALOJAMIENTOS:

POSADA COMITY

Reserva para 7 noches

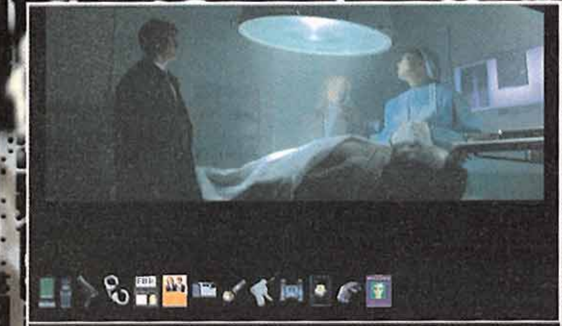
Hora de llegada abierta

Objeto del viaje:

Viaje aprobado por: — FECHA:

Deberemos revisar con sumo cuidado todos los documentos escritos que vayamos encontrando en nuestras pesquisas, pues entre líneas podríamos encontrar alguna pista sobre el paradero de los agentes.

CONTAREMOS CON LA COLABORACIÓN DE LA SARGENTO ASTADORIAN EN NUESTRA INVESTIGACIÓN



En el depósito de cadáveres, la médico forense nos explicará las causas de la muerte de todos los cuerpos sin vida que encontremos.



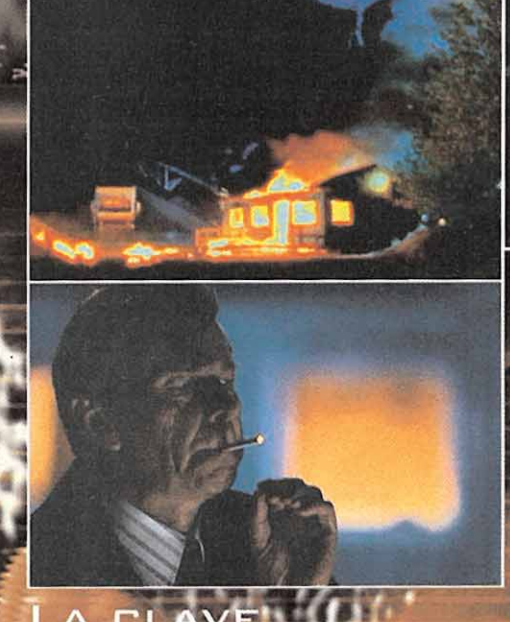
El capitán del puerto nos informará acerca del Tarakan, un barco que naufragó en extrañas circunstancias.



Siempre que mantengamos una conversación con alguien, podremos elegir la actitud que queremos tener.



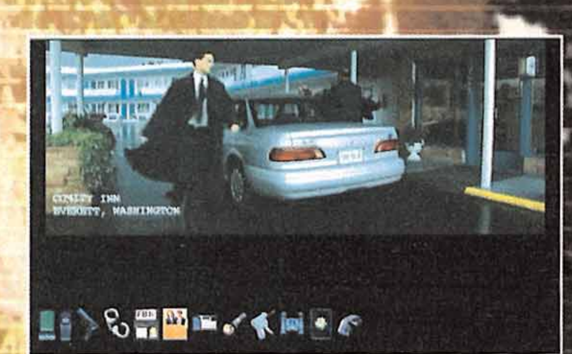
EL TELÉFONO MÓVIL SERÁ DE GRAN AYUDA A LA HORA DE CONTACTAR CON LA GENTE



LA CLAVE PARA ENTRAR EN NUESTRO ORDENADOR ES "SHILOH"



Por fin hemos encontrado a Scully. Ahora sólo nos resta por hallar al agente Mulder.



En nuestros primeros pasos de la investigación, iremos al hostal donde se hospedaron antes de desaparecer Mulder y Scully.





DISCO 3



LA BODEGA PORTUARIA

Nada más despertarnos, nos enteraremos de la noticia de que Wong, el dueño del barco al que interrogamos el día anterior, ha sido encontrado muerto en las cercanías del almacén.
Mostraremos nuestras credenciales al guardia, que nos dejará pasar a la escena del crimen, donde hablaremos con el fotógrafo y con el forense. A continuación, conversaremos con la sargento que está al mando del caso, omitiendo el comentario machista. La seguiremos al bote y, tras hablar de nuevo con ella, nos introduciremos en la cabina y comenzaremos a inspeccionar la zona hasta encontrar un chubasquero amarillo con la palabra Tarakan a la espalda y unos frascos de cristal llenos de píldoras. Le mostraremos ambas cosas a la sargento y ella nos dirá que hablemos con el jefe del puerto que aparecerá en ese momento. Al interrogarle nos hablará del Tarakan, un barco naufragado en extrañas circunstancias y que fue recuperado, estando ahora en otra parte del puerto, a la que nos dirigiremos usando la agenda electrónica.

EL TARAKAN

Examinaremos el casco del barco, para a continuación dirigirnos al interior del mismo. Miraremos el interior de unas cajas de madera y recogeremos una esfera de metal que hay en su interior. Volveremos al exterior. Iremos a la parte superior del barco para encontrar unas huellas dactilares. Hablaremos con la sargento Astadorian y la dejaremos ver los libros de registro, consiguiendo así la información suficiente para telefonear al laboratorio criminal y dirigirnos hacia allí, haciendo uso de nuestra agenda electrónica.

EL LABORATORIO DEL CRIMEN

Le daremos al científico la esfera de hierro y hablaremos con él acerca de todo lo sucedido y de los resultados que ha conseguido. Así, volveremos a la oficina sucursal.

LA OFICINA SUCURSAL

Encontraremos a Cook en el suelo, completamente desmayado y con un fuerte golpe en la cabeza. Si miramos en el armario de las pruebas, veremos que el portátil de Scully ha desaparecido. Nuestro teléfono comenzará a sonar. Tras recoger la llamada, volveremos para hablar con Cook y, acto seguido, accederemos a nuestro ordenador para conseguir toda la información posible del barco Tarakan, adquiriendo así la dirección de la oficina del forense, lugar al que tendremos que dirigirnos.

LA OFICINA DEL FORENSE

Tras acreditarnos como agentes del F.B.I., le haremos todas las preguntas que podamos, cogeremos la bala y hablaremos con Asta. Con este objeto, tendremos que volver al laboratorio criminal.

EL LABORATORIO DEL CRIMEN

Le daremos la bala al científico y volveremos a nuestro apartamento, dando así por finalizado otro día más.



GRACIAS A NUESTRA AGENDA ELECTRÓNICA PODREMOS REVISAR TODOS LOS DATOS Y PISTAS CONSEGUIDOS



DISCO 4

EL APARTAMENTO

Tras encender nuestro ordenador, revisaremos los e-mails entrantes e investigaremos sobre las huellas dactilares que nos ha enviado Amis. Tras apagar el ordenador, alguien llamará a nuestra puerta. Es Cook, que viene a hacernos una visita. Hablaremos con él y le preguntaremos sobre las huellas dactilares. Cuando finalicemos la conversación, deberemos ir al almacén.

LA BODEGA PORTUARIA

Subiremos en la cabina del camión por el lado del conductor y a continuación saldremos por la puerta del pasajero. Anotaremos el nombre de la compañía que viene impreso en el vehículo. Volveremos al interior del mismo y revisaremos el parasol y la guantera, consiguiendo unos papeles de contenido muy interesante. Saldremos del camión y volveremos, mediante el uso de la agenda electrónica, a nuestro apartamento.

EL APARTAMENTO

Volveremos a encender el ordenador, esta vez para chequear el número del jefe del puerto. No habrá nada más interesante que hacer ese día, por lo que podremos irnos a la cama. Tras despertarnos, la sargento vendrá a visitarnos. Llegarán dos faxes a nuestra casa que, tras leerlos, le daremos a la sargento. Tras hablar un poco más, deberemos ir a la oficina del forense.

OFICINA DEL FORENSE

Aquí solamente tendremos que preguntarle al personaje que se encuentra allí acerca de todo lo que sabemos, incluidos los objetos y las pistas que tenemos, para a continuación ir a un nuevo lugar,

TRANSPORTES GORDON

Hablaremos con la sargento Astadorian y a continuación entraremos en el edificio. Cogeremos la pala, no las tenazas porque no sirven para nada, y buscaremos un papel en el suelo. En ese momento aparecerá un extraño personaje con una fuerza sobrehumana que, tras abatirnos, activará una bomba y cerrará la puerta. Rápidamente, usaremos la pala para golpear la salida de aire que hay a la izquierda de la nevera y escaparemos de allí. Comentaremos todo lo ocurrido con Astadorian y le enviaremos a Skinner y a Shanks las notas, usando nuestra agenda electrónica. Hecho esto, volveremos a nuestro apartamento.

EL APARTAMENTO

Sin nada más que hacer, nos iremos a la cama esperando que llegue un nuevo día, en el que iremos directamente la oficina sucursal.

DISCO 5



LA OFICINA SUCURSAL

Hablaremos con Cook, con lo que conseguiremos un nuevo lugar que visitar: el almacén de Smol.

EL ALMACÉN DE SMOL

Comienza la acción. Dispararemos a los tres hombres que hay en el primer piso y a los dos que hay en las escaleras. A continuación, iremos al piso de arriba y buscaremos las escaleras de caracol. Bajaremos por ellas y hablaremos con Smol. Ahora tendremos una interesante conversación con Cook. Volveremos al primer piso y encontraremos una pistola y el diario. Examinaremos las cajas y volveremos a hablar con Cook y con Smol acerca de lo que hemos encontrado. Restará ir al laboratorio del crimen.

EL LABORATORIO DEL CRIMEN

Tendremos que encontrar a John para probar la pistola encontrada y con esto, volveremos al almacén de Smol.

LA BODEGA DE SMOLNIKOFF

Interrogaremos a Smol acerca del arma encontrada y testeada, con lo que Cook le arrestará. Recibiremos una llamada de Amis. Tras hablar con él volveremos a nuestro apartamento.

DISCO 6

EL APARTAMENTO

Astadorian aparecerá. Hablaremos con ella y después escucharemos nuestro contestador automático, leeremos nuestro e-mail e investigaremos en nuestro ordenador acerca de las huellas dactilares que nos han mandado. Nos iremos a la cama y, al despertar, encaminaremos nuestros pasos a Sand Point.

EL HANGAR CUARTO DE SAND POINT

Cuando aparezca X, permaneceremos quietos, a riesgo de morir. Nos dará un punzón que, al parecer, es el único arma capaz de acabar con el hombre al que andaban buscando Mulder y Scully, y desaparecerá. Cuando se vaya, hará acto de presencia la sargento Astadorian. Hablaremos con ella e iremos al hospital en Goldbar.

EL HOSPITAL

Mostraremos nuestras credenciales a la mujer que viene a nuestro encuentro. Le hablaremos sobre Scully y le diremos que Skinner es su jefe. Después le preguntaremos el resto de las cosas. Iremos a la habitación que nos indicará la mujer y, por fin, encontraremos al primero de los dos agentes, Dana Scully, a la que podremos preguntarle muchas cosas que nos aportarán gran información. Con las nuevas claves, iremos a la estación de trenes RR 1121.

LA ESTACIÓN DE TRENES

Treparemos por el poste telefónico y utilizaremos los prismáticos para mirar la parte superior del tren. Hablaremos con Astadorian y después iremos hacia el vagón que vimos previamente. Cuando salgamos, seremos presa de una trampa. Conseguiremos un vídeo que deberemos llevar a Shanks y a Skinner, junto con la información obtenida de los e-mails que, previamente, habremos visto con nuestra agenda electrónica. Deberemos volver a la oficina sucursal.

LA OFICINA SUCURSAL

Veremos el vídeo y después encenderemos el ordenador para chequear la fotografía del doctor. Conectaremos la videoconferencia y, por último, viajaremos a Alaska.





LA INESTIMABLE AYUDA DEL DIRECTOR ADJUNTO SKINNER NOS SACARÁ DE MÁS DE UN LÍO

DISCO 7

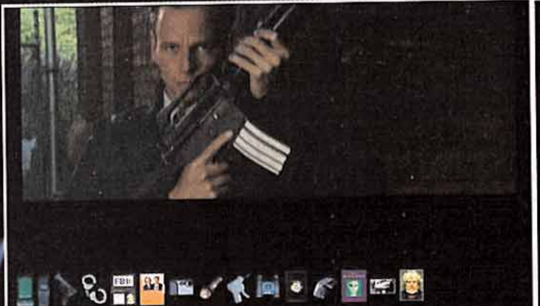
LA CASA DE COL RAUCH, ALASKA

Subiremos las escaleras y examinaremos el cuerpo. Le hablaremos al mismo y tiraremos del esqueleto. Iremos hacia arriba y encontraremos a Mulder. Una vez se vaya tendremos que disparar a todos los adversarios que aparezcan; a pesar de que nos movamos, seremos perseguidos. La manera de sobrevivir es salir hacia el bosque, torcer a la derecha, movernos de frente dos veces y ocultarnos tras un árbol.

LA BASE

Nos uniremos con Scully para buscar a Mulder. Tendremos que matar a todo aquel que se nos ponga por delante, hasta que encontremos un mapa, que procederemos a examinar.
Iremos a la habitación que tiene un gancho de ganado, el cual cogeremos, momento en que Cook nos atacará. Nos fijaremos cuidadosamente en sus movimientos y usaremos el gancho en él.
Tras encontrar a Mulder, le diremos a Scully que corra. Nos giraremos hacia la derecha y dispararemos al hombre que habrá delante nuestra. A continuación, volveremos a la habitación en la que nos atacó Cook. Atravesaremos la habitación grande, contigua a esta en la que nos encontramos, después iremos a la derecha y encontraremos de nuevo a Scully. Iremos hasta la habitación que tiene unos cables. Pulsaremos el botón que allí encontremos y volveremos con Scully, que habrá encontrado otro botón, haremos lo propio. Abriremos las puertas que antes estaban cerradas en cada lado de la habitación de cristal. Atravesaremos la puerta que está al lado de la habitación pequeña y encontraremos de nuevo a Dana. Dispararemos al hombre que viene hacia nosotros y buscaremos en su ropa, para encontrar una llave. Mulder aparecerá, de forma que los tres juntos volveremos a la sala de cristal. Cook nos atacará de nuevo, teniendo nosotros que usar la llave para cerrar la puerta.
Solamente restará lanzarle el bisturí a Dana Scully.

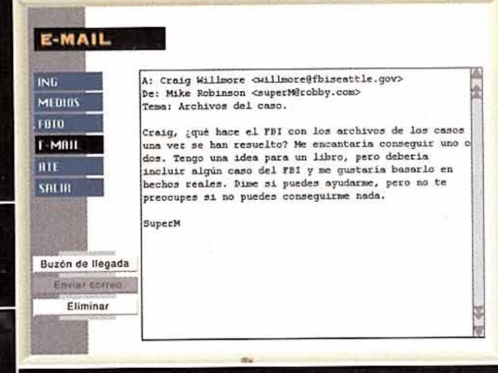
A.J.G.



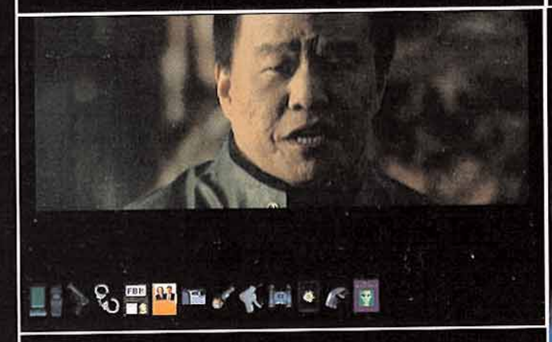
Nuestro compañero de oficina no es tan legal como en un principio parece, siendo al final el más peligroso de nuestros adversarios.



Skiner será muchas veces de gran ayuda, aunque otras muchas lo único que nos proporcionará son comentarios irónicos.



Una de las cosas que deberemos hacer siempre al llegar a la oficina será revisar nuestro correo electrónico y responder a los mensajes entrantes.



Wong será uno de las primeras víctimas que nos encontraremos en la ardua tarea de conocer el paradero de los agentes Scully y Mulder.

EN EL BUQUE TARAKAN SE OCULTAN GRAN NÚMERO DE PRUEBAS QUE DEBEREMOS ENCONTRAR ANTES DE PROSEGUIR CON EL CASO

X NOS DARÁ EL PUNZÓN NECESARIO PARA ACABAR CON NUESTRO ADVERSARIO PRINCIPAL







Gracias a la grabación de una cámara de vigilancia podremos saber la identidad del presunto raptor de los agentes.



Falcon 4.0 (I)



MICROPROSE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**

La puerta **del cielo**

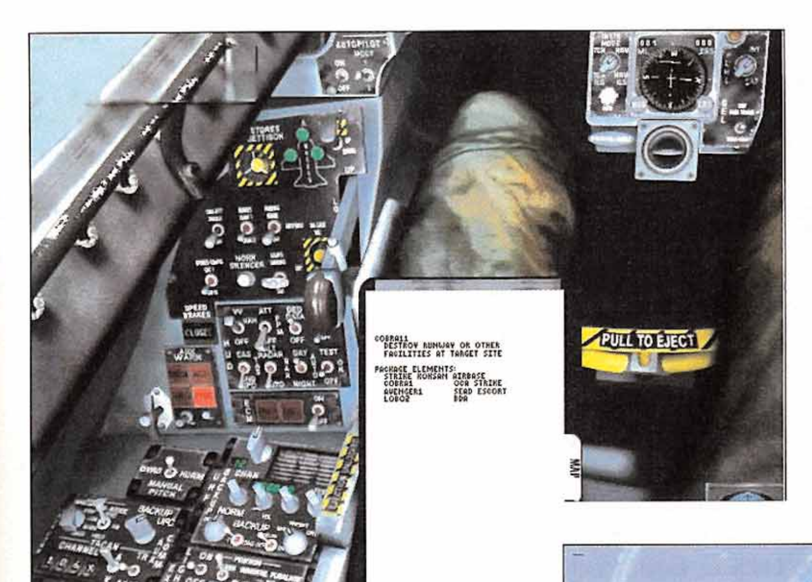
Después de años de desarrollo, el constante goteo de información y pantallas a la red... Después de dar respuestas a miles de preguntas formuladas por curiosos y aficionados... Después de mucho, por fin ya está aquí, en su versión definitiva, con caja, manual y en las estanterías de las tiendas. Bienvenido seas, «Falcon 4.0».

Casi todos los aficionados a la simulación aérea de combate han esperado este momento durante los últimos años, y ahora que ya ha llegado, lo primero que debemos hacer es evaluar a fondo el simulador para ver si cumple todo lo prometido y las exigencias de los tiempos que corren actualmente.

EMPEZAR CON BUEN PIE

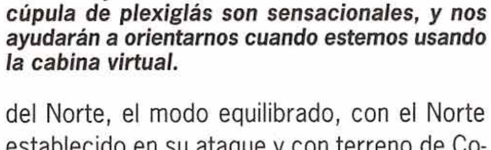
Un primer vistazo a la caja, y lo que más llama la atención es el denso y completo manual de más de 600 páginas, dividido en 27 capítulos, y con un índice completísimo. Sólo un detalle: el manual dedica los ocho primeros temas, más de 200 páginas, en desglosar y explicar las 31 misiones de entrenamiento. El resto, es para contar más detalles del juego. Aún no ha terminado de cargarse el juego, y ya estamos satisfechos. La carga de instalación es recomendable hacerla en la variante completa, son más de 500 MB, pero la accesibilidad y rapidez de los menús lo agradecen.
El PC recomendado para rodar con buenas prestaciones semejante bestia es un PII 266, 64 MB de RAM, tarjeta 3D (Direct 3D o Glide), un CD 8X, y 600 MB libres de disco duro. Una vez instalado, la impaciencia que nos embarga nos da el plazo de tiempo para calibrar el juego a tope de calidad gráfica y realista, y de inmediato saltamos a la acción instantánea. Treinta escasos segundos después, nos damos cuenta que la acción instantánea significa "muerte instantánea". No sabemos qué ha pasado, pero entendemos que este simulador no va a ser un regalo para el joystick, ni para nuestros nervios. Otro de los modos de acción de «Falcon 4.0» es "Dogfight". Es el equivalente a la acción inmediata, pero bajo el entorno multijugador, y dispone de tres variantes dependiendo de si peleamos solos o en equipos.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ESCUELA DE PILOTOS**.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es



Sobre la pierna del piloto está el libro de notas, totalmente interactivo, y sobre el que podremos consultar las directrices de las misiones siempre que lo deseemos.





Los reflejos del interior de la cabina en la cúpula de plexiglás son sensacionales, y nos ayudarán a orientarnos cuando estemos usando la cabina virtual.

El modo de combate táctico es el que ofrece las misiones individuales, donde encontraremos las de entrenamiento, o las creadas con el editor. Además de las misiones de entrenamiento, no presenta más misiones preestablecidas, y la creación de ellas depende de nuestra audacia con el editor de misiones, y de la imaginación de los demás usuarios que dejen sus creaciones en la red. Esto hace pensar que la cantidad de misiones que «Falcon 4.0» presenta es ilimitada, ya que no depende del simulador, sino de nosotros mismos. Además, la obligación de crear las misiones es una buena educación para aprender a manejar los editores de misiones. Esperemos que los aficionados se vuelquen de lleno en crear misiones interesantes que poder volar.

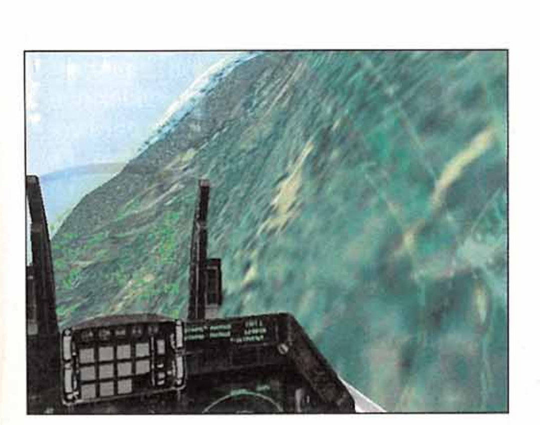
UN AUTÉNTICO RETO

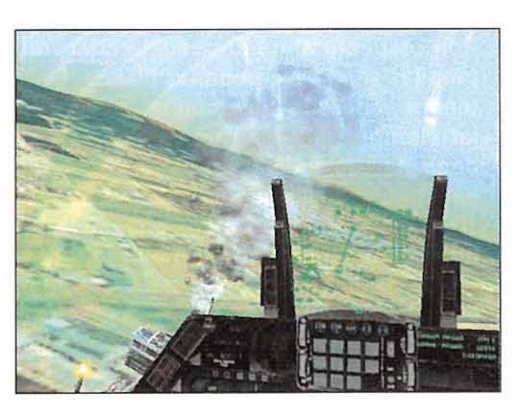
El modo de campaña es el auténtico reto de «Falcon 4.0». Consiste en tres escenarios diferentes en el terreno de Corea del Norte, dependiendo de la dificultad, algo parecido a como presentaba «EF2000» su campaña en Noruega. Es decir, el modo fácil, presenta el principio de la invasión del Sur por las tropas del Norte, el modo equilibrado, con el Norte establecido en su ataque y con terreno de Corea del Sur ganado, y por último el modo difícil donde las tropas del Norte están asediando las principales ciudades del Sur.

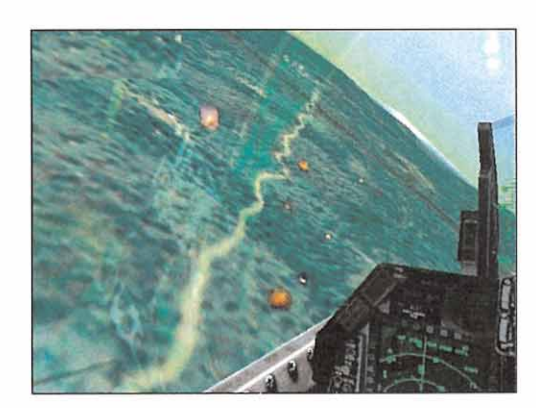
El terreno es una fotografía perfecta. Así de claro, nunca habíamos visto nada igual

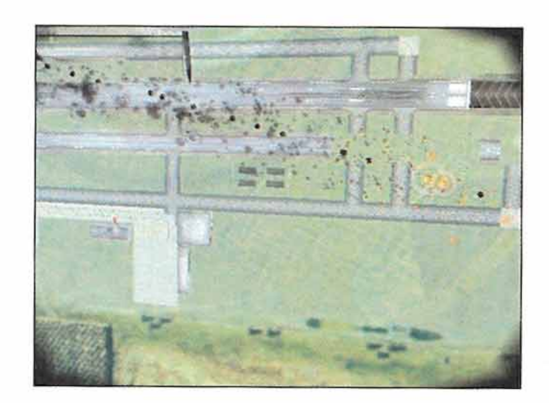
COMPORTAMIENTO SOBERBIO

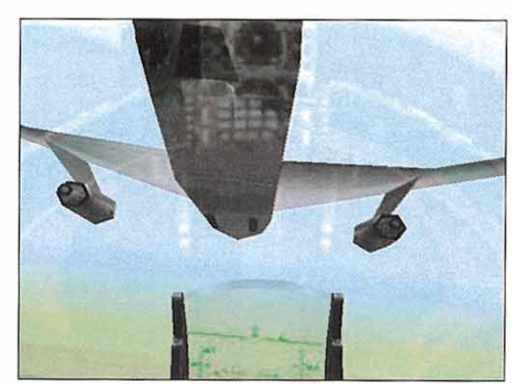
Con respecto al modo de vuelo y la aviónica, parece que se cumplen las expectativas generadas. El comportamiento del F16 es soberbio, de lo mejor visto, aún superior al de «Back to Baghdad». Algunas pruebas realizadas al avión nos dicen que realmente están tomados en cuenta todos los detalles. Por ejemplo, al poner el F16 en vertical, a tope de gas, y hacer un ascenso brutal, hace que el avión suba lanzado hasta que a medida que el cielo oscurece, y algunas estrellas empiezan a destellar, la falta de oxígeno hace que el motor se pare. En este momento (70.000 pies de altura), y con la alarma de la pérdida de sustentación ►

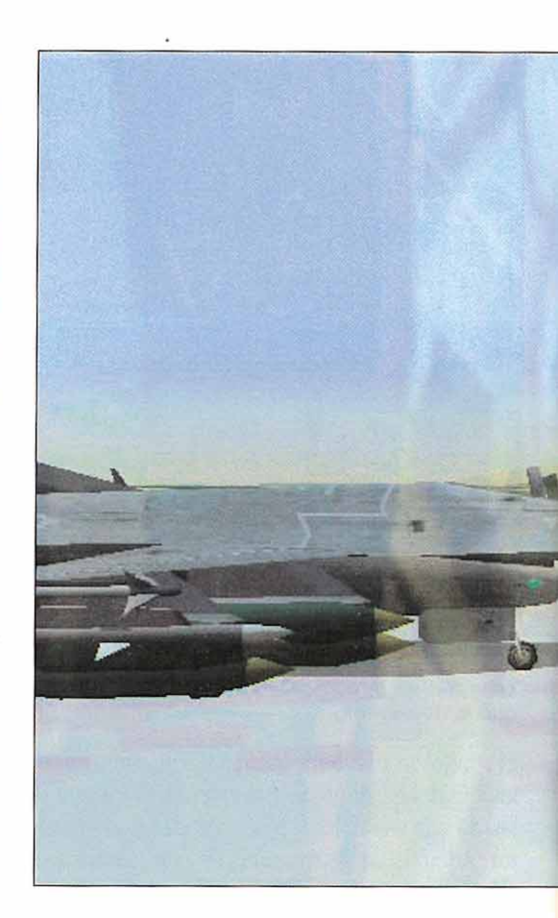












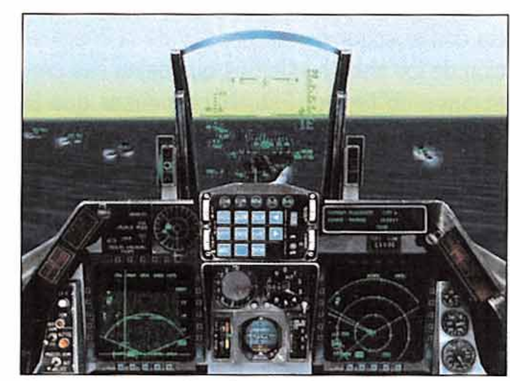
encendida, los controles del avión casi no son efectivos, y maniobrar el joystick es casi inútil. Después de controlar con suavidad el avión y dirigirlo hacia un picado plano y establecido, algunos controles empiezan a ser funcionales y, según la atmósfera se enriquece de oxígeno, el avión retoma todas sus funciones y vuelve a ser controlable. Este ejemplo ocurre en casi todos los sims que se precian de ser buenos, pero el nivel de detalle y calidad puesto en las respuestas del avión es altísimo.

El simulador no presenta más misiones preestablecidas que las de entrenamiento

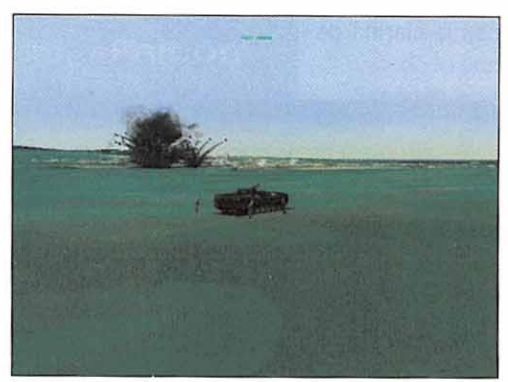
Las maniobras del F16 son correctas y se ajustan perfectamente a los perfiles de energía que tiene este avión, y el comportamiento es perfecto, no sólo del vuelo, sino también del armamento que porta. En el campo de la aviónica, lo primero que hemos evaluado, y casi lo único, es el HUD. Los modos de radar, que están todos, son tan complejos y extensos que aún no tenemos datos suficientes para poder calificarlos. Eso sí, la sensación es que están fielmente representados, y su comportamiento es perfecto. El HUD es perfecto, igual que el del F16. El parámetro que permite saber su calidad suele ser el ajuste del embudo de tiro del cañón. La precisión es muy alta, y hacer blanco con el cañón el vuelo cerrado con el enemigo es difícil, pero si se sabe usar correctamente dicho embudo, entonces el porcentaje de éxito asciende bastante. También el modo del HUD para el aterrizaje es perfecto, con una reproducción fiel del sistema ILS. Posar el avión en el suelo es



La aviónica es de las mejores que se han podido ver dentro de los simuladores de aviones de combate aéreo dedicados al F-16.



La representación de la cabina ofrece una fiel aproximación al modelo real del F-16.



Todos los objetos y unidades terrestres que se representan en «Falcon 4.0» están detalladas al máximo para ofrecer el mayor realismo.

CAMPAÑAS **ON LINE**

Con respecto al modo multijugador, quizás una de las variantes más sonadas y espetadas sean las campañas on line. Es decir, Microprose va a montar un servidor que tendrá generada la campaña en tiempo real, y al cual nos podremos apuntar para volar siempre que queramos. Cuando decimos tiempo real, es exactamente eso. Es decir, las horas que nuestro PC esté apagado, y nosotros perdiendo el tiempo con nuestras mujeres, animales o entretenimientos, la batalla seguirá corriendo. Así pues, si somos sólo esporádicos en nuestras conexiones, las condiciones que encontraremos serán cada vez totalmente diferentes. Además, tiene el aliciente de poder participar en una campaña sin ser servidor, y con cientos de compañeros "humanos" a los mandos de otros aviones. Decimos otros, porque en un futuro se esperan los discos de complemento de «Mig 29 Fulcrum» y tal vez de otro pájaro OTAN.





La resolución gráfica es casi fotográfica, y la integración de objetos con el terreno, perfecta.

tarea difícil, debido a que todas las variantes atmosféricas se hacen notar y, al fin y al cabo, posar un avión en el suelo no es fácil.

Con respecto a los otros protagonistas de los combates, su aviónica e inteligencia artificial son excelentes, y en este caso enfrentarnos a aviones más poderosos que el nuestro es tan suicida como en la realidad. Hemos sudado tinta para poder derribar un Su-27, y no ha sido precisamente a la primera, sino después de numerosos intentos. En otros simuladores, los números de bajas por nuestro avión siempre son exagerados, para hacerlos más divertidos. Parece que «Falcon 4.0» no quiere ser divertido, sino serio. Acabar una misión con más de tres derribos es un éxito, no por los derribos, sino por acabarla. En este aspecto, «Falcon 4.0» es como «Su-27 Flanker», difícil, muy difícil.

GRÁFICOS SIN PRECEDENTES

El aspecto gráfico es otra de las cosas más notables de «Falcon 4.0». Esto ya se pudo ver desde hace mucho tiempo puesto que de vez en cuando, Microprose dejaba caer en la red fotos de cómo iba a ser el sim. Lo más curioso es que desde esas fotos hasta la versión definitiva, la calidad gráfica ha sido siempre mejorada y cada vez los resultados eran más sorprendentes, justo hasta ahora que creemos que «Falcon 4.0» se pone en el primer puesto de los simuladores de vuelo en los aspectos gráficos.

El terreno es una fotografía perfecta. Así de claro, nunca habíamos visto nada igual. A baja cota se pierde un poco de calidad, lógicamente, ya que el zoom tiene un límite, y por lo tanto es difícil mantener la resolución. Pero lo mejor es que la calidad gráfica de los objetos –aviones, vehículos, casas, etc.– es tan buena –en ocasiones algo poligonal, tal vez–, con una iluminación tan lograda, que todo el conjunto parece una fotografía tomada de la realidad.

En fin, para haber echado sólo un primer vistazo a lo que se presume que va a ser el emperador del disco duro –reyes ya hay demasiados–, la sensación ha sido brutal, bestial. Las próximas horas de contacto con este sim nos darán más información y datos para poder evaluar, pero desde este mismo momento no creemos que vayamos a quedar defraudados. Si duda alguna, «Falcon 4.0» cumple las expectativas. Incluso el mismo día del lanzamiento, ya hay un parche de corrección en la red, para pulir unos cuantos defectillos. A eso nosotros le llamamos dedicación y efectividad.

G. "SHARKY" C.

TECNOLOGÍA 94 **ADICCIÓN 96**

Probablemente estemos ante el mejor simulador de los próximos años. Su calidad gráfica es soberbia, y el realismo del modelo de vuelo perfecto. Las campañas en red supondrán un nuevo concepto en el mundo de la simulación.





Flaps arriba Flaps abajo

La Legión Cóndor

En el número pasado –Micromania 48– os comentamos que Microsoft iba a dejar, en su página Web, un editor de misiones para «Combat Flight Simulator» basado en Excel 97. A última hora, ha aparecido en la Web; nos lo hemos bajado y lo hemos probado, aunque sólo preliminarmente. No hay duda de que es uno de los complementos ideales del «Combat Flight Simulator», y uno de los mejores editores de misiones y campañas que hemos visto; con el añadido de la comodidad de que supone funcionar en entorno Excel, estando al alcance de casi todos los usuarios. Fácil de usar, rápido de ejecutar, sin códigos ni desciframientos. Sencillamente una hoja de Excel, donde podremos variar numéricamente las funciones de las misiones, en zonas funcionalmente determinadas. Podremos diseñar las misiones y campañas tal y como queramos, sin limitaciones, ni restricciones. Con sólo introducir los datos en la página de Excel y ejecutarlos, tendremos las misiones creadas. Luego, sólo hace falta ejecutarlas desde «CFS».

El editor es completísimo, y podremos fijar variables diversas. Podremos modificar los patrones de desplazamiento de todos los objetos móviles contemplados en el juego, tanto aéreos, marítimos y terrestres. Por supuesto, también se pueden definir qué tipo de elementos móviles queremos que participen en las misiones a crear. De igual manera, se pueden editar y situar objetos inmóviles como edificios, puertos, aeródromos, etc., y todos son susceptibles de ser objetivo militar. Evidentemente, también se puede definir el mapa, el terreno donde ocurrirá la acción. Por último, y algo importante, es necesario dejar bien definidas todas las pistas de despegue/aterrizaje, de tal manera que la Inteligencia Artificial del sim pueda usarlas para hacer mover los aviones que están bajo su mando. Esta breve descripción de las funciones sólo refleja las posibilidades generales. La sorpresa llega cuando, dentro de cada opción reseñada, las posibilidades son mayores. Para poder disfrutar de este editor de misiones, que es GRATIS, sólo hace falta bajarse los archivos comprimidos (unos 280 KB) desde la Web de Microsoft, en las páginas del «CFS». Desde aquí animamos a los aficionados a crear misiones y campañas basadas en la Legión Cóndor y sus acciones en la Guerra Civil Española.

Por cierto, y a modo de ultimísima información, la Legión Cóndor estará dentro de poco en nuestros PCs. Sí, sí como estáis leyendo, la mismísima Legión Cóndor, la de las batallitas del abuelo.

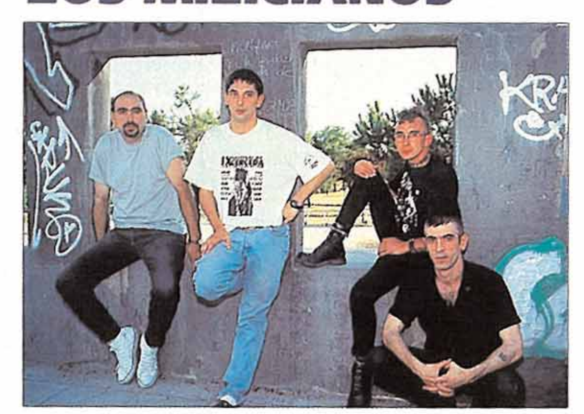
Un nuevo sim de la Segunda Guerra Mundial se está preparando, basado sólo en aviones de la Luftwaffe. Se llamará «Luftwaffe Commander» y como etapa inicial de entrenamiento de los pilotos, nos sitúa en España, al mando de los Bf109 de la Legión Cóndor alemana. Evidentemente, enfrente tendremos a los Polikarpov republicanos. Además de poder pilotar siete modelos alemanes diferentes, el juego plantea casi 50 aviones más, no pilotables, pero que nos harán las delicias para los más aficionados a los aviones. Además, hay 5 campañas de las que disfrutar, aunque de misiones enlatadas. La verdad es que con tres simuladores de combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial en el mercado, y con otros dos por venir, los verdaderos aficionados a estos aviones y esos años van a tener entretenimiento para rato. En fin, aún es pronto para adelantar más acontecimientos de este nuevo sim.

Eso sí, por fin existirá la posibilidad de comprobar si las historietas del abuelo eran tal y como él nos las cuenta.

Por Santiago Erice

Punk intenso y **combativo**

LOS MILICIANOS



La banda madrileña Los Milicianos no se come mucho el tarro a la hora de buscar títulos para sus discos –«Volumen I» y «Volumen II» se titula hasta la fecha su producción–. Prefiere gastar las energías y la imaginación en unas canciones de espíritu punk intenso y combativo –¿puede ser el punk de otra forma?–.

El suyo es otro ejemplo de la capacidad del boca a boca para aupar un grupo. Con unas letras pegadizas y comprometidas que intentan huir del más evidente panfleto sin renunciar a la denuncia, y una música bastante más elaborada y trabajada de lo que suele ser norma en el género, Los Milicianos es una banda de rock and roll clásico. Para irse de juerga. Para sudar en un garito. Para salir al frío de la noche con un agradable pitido en los oídos.

La comedia salvaje de **Cameron Díaz**

VERY BAD THINGS

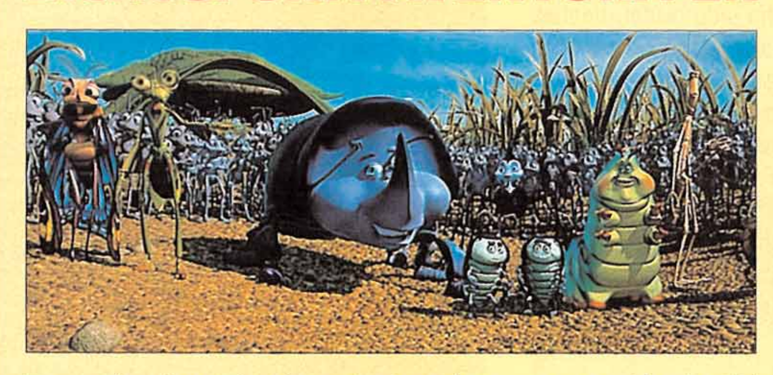


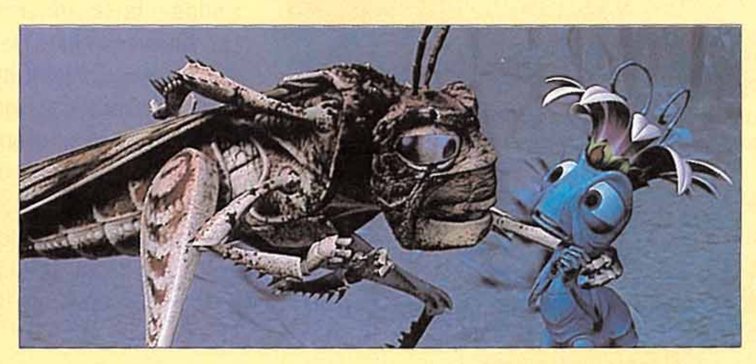


A Cameron Diaz le ha dado por protagonizar comedias y la última en llegarnos ha sido «Very Bad Things», la más salvaje de todas. Todo comienza con una despedida de soltero pensada como una fiesta de sexo, drogas y rock and roll, y termina como una auténtica orgía de sangre y destrucción: algo así como un cruce entre Tarantino y Justino el asesino de la tercera edad, con Santiago Segura ejerciendo de maestro de ceremonias. Protagonizada por Christian Slater y la citada Cameron Diaz, «Very Bad Things» ha sido dirigida por Peter Berg –lo recordaréis por su interpretación en «La Última Seducción»– y es apta para todo tipo de públicos: el que ha visto varias veces toda la saga de «Viernes 13», el que antes de dormir mira el poster de Cameron Diaz que ha colgado en su habitación, el que cuenta chistes en las bodas...

Las hormigas animadas **están de moda**

BICHOS. UNA AVENTURA EN MINIATURA

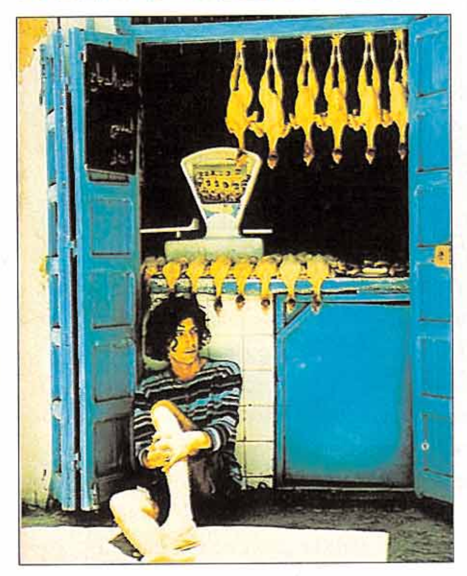




Las hormigas animadas están de moda y el nuevo ejemplo es Flik, la prota de «Bichos. Una aventura en Miniatura». El mundo de los insectos da mucho juego cuando se trata de utilizar los ordenadores para crear personajes y a la tarea se han dedicado en los últimos tiempos los equipos de Spielberg, Disney o Pixar. Estos dos últimos grupos citados –ya colaboraron juntos en «Toy Story»– son los responsables de «Bichos», una fábula moderna que toma como punto de partida «La Cigarra y la Hormiga» de Esopo, para apartarse totalmente del original.En la peli que nos ocupa, la cigarra ha sido sustituida por unos malísimos saltamontes comandados por Hopper, el peor de todos, que roba su comida a las laboriosas hormigas. Contra ellos lucharán Flik y sus amigos en una aventura donde todo es posible: una pulga cascarrabias, una mariquita macho que se enfada si es confundida con una hembra, una viuda negra buena..., y unos efectos especiales que no hubieran sido posibles sin las modernas técnicas de animación por ordenador: masas enormes de hormigas en movimiento como en las viejas pelis de romanos, tormentas amenazadoras o la naturalidad con que se mueven los insectos.

Canción **irreverente**

ANDY CHANGO



Venido de Argentina. Con invitados en el disco como Gabinete Caligari, Andrés Calamaro, Ariel Rot o Fito Páez, entre otros muchos. Con músicas que suenan primero a Beatles, luego a Prince, después a cantautor desnudo, más tarde a rock and roll, a funk... Sube al cielo y baja al infierno. Habla de drogas, de amor, del trabajo, de nostalgias, de Madrid, de Buenos Aires, de familia, de perdedores, de la noche... y no se corta un pelo. Sus canciones son irreverentes, se llama Andy Chango y acaba de ver editado su primer disco en solitario en nuestro país.

Correo electrónico **y amor**

TIENES UN E-MAIL



Con «Tienes un E-mail», las posibilidades del correo electrónico para fomentar relaciones amorosas alcanzan glamour. Éste lo ponen Tom Hanks y Meg Ryan –tan tiernos, tan guapos ellos–; el resto es comedia amable a la americana dirigida por Nora Ephron –el trío ya había trabajado junto en «Algo para Recordar»–, alguna situación equívoca, buenas intenciones, y sonrisas tan dulces y empalagosas como un buñuelo de crema pastelera.

Tom (Joe Fox) es el dueño de la cadena de librerías más grande de Manhattan. Meg (Katheleen Kelly), de una pequeñita que vende cuentos para niños. Ambos se odian cuando no se conozcan. Bueno, se conocen a través del correo electrónico. Y se conocerán en persona cuando el negocio de ella esté a punto de cerrar por culpa de un hipermercado que abre él. ¿Queda algún lector que todavía no sepa el resto?







Una historia que dura **tres siglos**

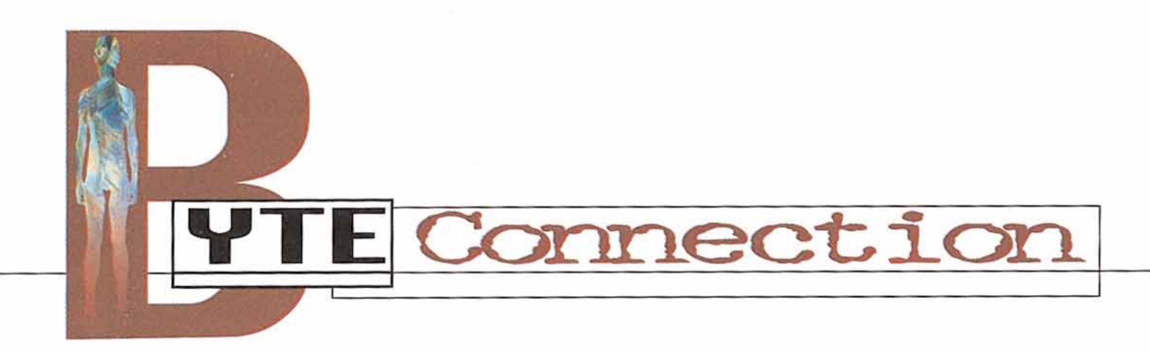
EL VIOLÍN ROJO





En «El Violín Rojo» se cuenta la historia de una epopeya, la que vive el instrumento musical que da título a la película a lo largo de tres siglos y viajando por multitud de países, desde el taller en que fue construido hasta nuestros días: varias historias unidas que comienzan con un parto complicado y una adivina; prosiguen con un joven virtuoso que duerme abrazado al violín, una extraña y peculiar pasión amorosa a finales del siglo XIX, y la China de la Revolución Cultural; y terminan con una subasta y un robo lleno de misterios y medias verdades.

Dirigida por el canadiense de Quebec Francois Girard, «El Violín Rojo» cuenta con un extenso reparto, en el que se encuentran actores de la talla de Samuel L. Jackson, Greta Scacchi, Jason Fleming y Colm Feore.



Tiempo para matar

Mientras en el bar de la esquina apuro mi primer café de la mañana, observo cómo en la mesa de al lado una elegante chica se despacha con su novio, compañero o similar, derramándole un vaso lleno de café con leche encima del traje aterciopelado de éste. –¡Tú y tus condenados amiguitos y amiguitas del IRC!, –le grita a él en la cara mientras el tipo con rostro de ejecutivo-guapetón-medio-mega-total de cerebro, intenta secar con su pañuelo blanco inmaculado el líquido de color tostado que ya resbalaba por su camisa de rayas, y gotea chorro abajo por la solapa atropellando la corbata a su paso. Algunos de los allí presentes nos quedamos perplejos frente a la escenita. Los demás dejan escapar una leve carcajada y siguen con su desayuno de media tostada con mantequilla.

No satisfecha con la hazaña –y cuando el camarero se disponía a ofrecer al agredido un paño húmedo para que se limpiase–, la joven agarra de un tirón el portátil –que reposaba en la mesa de ambos– y lo arroja contra el suelo del local, con el estilo y la agilidad de haberlo hecho en más de una ocasión. –¡Y esto por lo del otro día del restaurante con la rubia!, –volvió a gritar ella con tono agresivo. No. No hubo ni una gota de sangre alrededor, pero lo que antes fue logro de la miniaturización informática, ahora era un artilugio inservible que yacía en el suelo mutilado en varios trozos, mostrando a todos los asistentes sus intimidades –un revoltillo de teclas, circuitos y metal– en la insólita e irónica sesión de "striptease tecnológico" digna de grabar en una cinta de 8mm. Un matrimonio que estaba cerca del "asunto" salió del local a toda pastilla; el camarero saltó tras el mostrador sin poder realizar su buena obra del día –"... prestar la bayeta al necesitado..."–, y un señor de mediana edad que llevaba un cuarto de hora hablando por el móvil, se atrincheró detrás de la columna, por si la señorita era "enemigo público número uno" de "cacharros electrónicos" y "aparatitos modernos en miniatura". Según estaba el panorama, allí podría pasar cualquier cosa –pensarían, supongo, más de cuatro–. Pero el último acto fue la retirada de su silla, y pisando fuerte dio media vuelta marchándose por la puerta de entrada. Algunos aplaudieron. El camarero volvió de la trinchera –escobón en mano– para recoger los restos de la víctima, y en pocos minutos todo pareció volver a la normalidad.

Todo, excepto la cara del individuo en cuestión, varón, empleado de banca, financiera, corredor de bolsa u otro etcétera parecido, de veinte y tantos agostos y, en apariencia, con una brillante carrera hacia adelante. Se había quedado petrificado, sin movimiento. Solamente su mano derecha, que portaba un sucio trapillo de color café –antes había sido un blanco pañuelo–, subía y bajaba en un mecánico ademán limpiador, aunque el guisado... ¡ya no tenía arreglo! El camarero se le acercó con las partes desmembradas del que fue –hasta hacía unos momentos– su fiel e inseparable ordenador portátil. –¿Cree Ud. que algo de aquí podrá aprovecharlo?–, le dijo con voz pausada mientras le mostraba el contenido del cajón recogedor. Por unos instantes, pensé que el tío iba "de guasa". Pero de la forma en que lo dijo imaginé que el amable señor camarero "no tenía ni idea" del tema: después de un "aterrizaje" tan forzoso, y observándolo medianamente los trozos del "avión", cualquiera con un poco de sentido común y ordinario se hubiera dado cuenta de que aquella era una estúpida pregunta que no se le hubiera ocurrido ni a los "Picapiedra". –¿Cree que funcionará algo de esto?–, repitió con tono asustado y tímido.

En aquel instante dos cosas se pasearon por mi cabeza: la primera –la más obvia– era que al segundo siguiente vería el camarero volar por los aires de un puñetazo en las narices motivado por su "trivial cuestión"; la segunda –mirando lo que ya no se parecía en nada a un ordenador– el listado mental de daños y averías por colisión: Pantalla de cristal hecha gravilla para el salero, teclas tan desparramadas que hasta se podía jugar con ellas al "Scrabble", disco duro –¡ya no tanto!– con todo su contenido mandado a otro planeta y más baches y sectores defectuosos que una carrera comarcal en obras..., y un montón de chips más aplastados que los inquilinos de un hormiguero bajo los pies de un niño pequeño que juega a ser King-Kong. Como el joven trajeado no dijo ni jota, el camarero se alejó por donde había venido.

Me dio un poco de pena del tipo, que ahora tenía pinta de "ejecutivo ejecutado" y me acerqué despacio hasta donde estaba (permanecía aún de pie y con ausente destino). –Oye, ¿cómo estás?, ¿te puedo ayudar en algo?, –le dije amistosamente. –¡Estás fuera! –me contestó. –¿Cómo dices?, –respondí a su dudosa frase sin sentido. –¡Sí, estás fuera de juego! El tiempo que has tardado en esta segunda partida interactiva es de cuarenta minutos. Y si no lo has cronometrado, se te restarán también los "bonus-extras" por pérdida de tiempo injustificada. Deberías haber evitado que la chica me destrozase el ordenador, ya que has repetido dos veces la misma frase de juego. Lo siento... ¡GAME OVER!

Me levanté encolerizado del asiento, y despegué los sensores virtuales de mi frente. ¿Cómo que "Game Over"? Sí, la verdad es que todo parecía tan real..., que me despisté con el ambiente local y tardé más tiempo en tomarme el café... ¡pero no era justo! ¡Sólo por unos segundos! ¡Narices! Me senté, adherí las ventosas en mi cabeza y elegí "Metralleta en Mano" en el MENU DE OPCIONES. ¡Ahora sí que van a salir corriendo los del bar! Preparados, listos... ¡Fuego!

Rafael Rueda

HARDWARE



www.centromail.es



BASIC

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel®
Celeron™ 128 caché
Placa Intel® BIMINI® 440-ZX
T. gráfica 3D (4 Mb)
T. sonido Sound Blaster 64
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM 36X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14"
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado membrana W95
Altavoces 80w

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 300 MHz	114.900
Intel® Celeron™ 333 MHz	124.900
Intel® Celeron™ 366 MHz	129.900



HOME

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium® II
Placa chipset compatible 440-BX
T. gráfica S3-VIRGE/GX2 AGP 4 Mb
y salida a TV
T. sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 36X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14" LG-Goldstar 440si Digital
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado membrana W95
Altavoces 80w

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	154.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	179.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	214.900

intel inside pentium® II PROCESSOR

POWER

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium® II
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
T. gráfica Intel® i740 AGP 8 Mb
T. sonido Sound Blaster PCI 128
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 36x
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si Digital
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mecánico W95
Altavoces 160 w

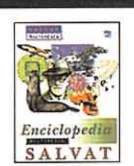
GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES



Intel® Pentium® II 350 MHz	199.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	224.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	259.900

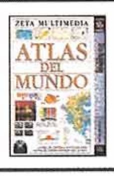
[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE



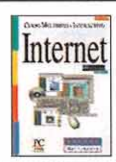


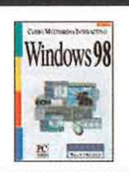












AMPLIACIONES

SOFTWARE	
Windows 98	**15.800**
Microsoft Office PYME Ed. 2	42.000
DISCOS DUROS	
Línea BASIC/HOME	
4,3 a 6,4 U-DMA2	3.000
4,3 a 8,4 U-DMA2	12.000
Línea POWER	
4,3 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 Fujitsu	7.000
4,3 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 Fujitsu	12.000
MEMORIA	
Línea BASIC/HOME	
32 Mb SDRAM(100MHz) a 64 Mb SDRAM(100MHz)	8.500
Línea POWER	
64 Mb SDRAM(100MHz) a 128 Mb SDRAM(100MHz)	16.000
TARJETAS DE SONIDO	
Línea BASIC/HOME	
De Sound Blaster 64 PCI a Sound Blaster PCI 128	6.000
Línea POWER	
De Sound Blaster PCI 128 a Sound Blaster Live!	18.500
TARJETAS GRÁFICAS	
Línea BASIC	
S3- Virge 4Mb a S3- Virge GX/2	2.000
Línea HOME	
S3- Virge GX/2 a Intel 740 8Mb AGP	2.000
Línea POWER	
Intel 740 8Mb AGP a Intel Expres 8Mb AGP	5.500
Intel 740 8Mb AGP a 3D B. Banshee	12.500
Intel 740 8Mb AGP a Creative Riva TNT	18.500
Intel 740 8Mb AGP a Maxi Voodoo² P. PACK	26.500
MONITOR	
Linea BASIC	
14" 0,28 BR NE a 14" LG-Goldstar 440si	4.000
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	5.000
Linea HOME	
14" LG-Goldstar 440si a 15" LG-Goldstar 520si (1024x768)	7.000
14" LG-Goldstar 440si a 17" 77i LG	37.000
Línea POWER	
15" LG-Goldstar 520si a 17" LG-Goldstar 77i	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 15" Sony	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 17" Sony	65.000
TECLADO	
Win95 a Mecánico W95	2.000

Las ofertas de esta página sólo son válidas a la hora de adquirir un equipo nuevo

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

pedidos por telEfono: 902·17·18·19 CENTRO MAIL

PLACAS BASE



INTEL BIMINI 440ZX	20.990
INTEL MUAI/MURCIA 440EX	29.990
INTEL SEATTLE/SEVILLA BX	29.990
440-BX BABY AT Con sonido	14.990
AOPEN AX59 Pro Socket 7	15.990
ASUS P2B	26.990
CHAINTECH 6BTM (i440-BX	22.790

MEMORIAS

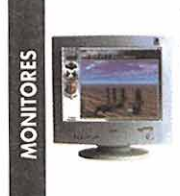
8 Mb EDO	2.490
16 Mb EDO	5.990
32 Mb EDO	10.990
32 Mb SDRAM 100 MHz	7.490
64 Mb SDRAM 100 MHz	15.990
128 Mb SDRAM 100 MHz	31.990

DISCOS DUROS



4.3 Gb. IDE U-DMA2	22.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2	25.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	32.990
3.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	23.990
4.3 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	26.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	33.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	39.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	48.990

MONITORES



14" 420si LG-Goldstar (Dig.)	23.990
15" 520si LG-Goldstar (Dig.)	29.990
17" 77si LG-Goldstar (Dig.)	59.990
15" SM 500s Samsung	34.990
15" SM 510bt Samsung	49.990
17" SM 710s Samsung	69.990
15" 100est Sony	59.990
17" 200est Sony	94.990
17" VS-7 KDS	49.990
19" VS-195 KDS	99.990

TARJETAS GRÁFICAS

i740 SPEEDY AGP 8 Mb	7.490
S3-VIRGE/GX2 AGP 4 Mb	5.490
S3-VIRGE-DX 4 Mb	3.890
MONSTER 3Dfx II 12 Mb	25.990
CREATIVE 12 Mb + Juegos	22.990
MAXI G. VOODOO² 12 Mb	25.990
MAXI VOODOO² P. PACK	33.990
3D B. BANSHEE 16 Mb.	19.990
M. G. PHOENIX 16 Mb	23.990
MONSTER FUSION 16 Mb.	24.990

SONIDO



S. B. 64 PCI (OEM)	5.490
SOUND BLASTER 128 PCI	11.490
S.B. LIVE! VALUE PCI (OEM)	15.990
SOUND BLASTER LIVE!	29.990
MAXI STUDIO ISIS	54.990
PRIMAX 60w. Medistorm	2.500
PRIMAX 120w.	4.990
PRIMAX 240w.	6.990
PRIMAX 300w.	8.990
PRIMAX Subwoofer 200	12.990

GRABACIÓN



Best Buy 2x2x6 IDE	39.990
HP 7200i IDE	44.990
Traxdata 4X8 4800 PLUS	45.500
PHILIPS 3620 2x2x6 IDE int.	47.990
Traxdata 2x2x6 IDE PLUS	49.990
Traxdata 2x2x6 Paralelo	59.990
HP 8100i IDE	61.990
Sony 4x2x24 IDE	61.990
CD-R BULK 74'	195
CD-R BULK 80'	390

CD ROM / DVD ROM



36x IDE (OEM)	7.490
36x IDE LG-GOLDSTAR	8.490
36x IDE GENIUS	8.490
CREATIVE ENCORE Dxr2 5x	33.990

ESCANERS



Primax C. DIRECT (9600)	9.900
Primax C. D-600 (19200)	16.900
Primax C. DIRECT (9600) USB	16.990
Primax C. D-600 (19200) USB	21.990
Primax PROFI	29.900
BEST BUY 1200 D + Diapo.	24.990

VIDEO / TV



EASY TV	13.990
MIROMEDIA PCTV	18.990
TV CAPTURE (AVERMEDIA)	14.990
TV PHONE 98 (AVERMEDIA)	20.990
VIDEO HIGHWAY XTREME	22.990
WEBCAM II CREATIVE	15.990
KIT Videoc. V200 BEST BUY	19.990

MODEMS



BEST BUY Easy Comm 33-E	7.490
BEST BUY Easy Comm 56-E	13.990
BEST BUY Easy Comm 56-I	10.990
SUPRA 56i PRO (PCI)	11.390
SUPRA 56e PRO	14.990
US-ROBOTICS 33.6 Winm.	15.990
US-ROBOTICS 33.6e Flash	21.990
US-ROBOTICS 56k M. Plus	24.990

IMPRESORAS



STYLUS 440 Color	24.990
STYLUS 640 Color	33.990
STYLUS Photo 700	40.990
STYLUS 740 Color	45.990
DESKJET 420	19.990
DESKJET 690C LITE	27.990
DESKJET 720C	42.990

CONTROL PADS



Genius Gamepad G-07 Maxfire	2.495
Gravis Gamepad	2.990
Gravis Gamepad Pro	6.990
Gravis Stinger	8.990
Gravis X-Terminator	9.990
Mediastorm Conqueror	4.990
PC Powerpad Pro Interact	3.990
Sidewinder Freestyle Pro	12.990
T-Leader 3D	5.990
Thrustmaster Premier Pad	3.990

JOYSTICKS



Firestorm Ultrastriker	4.990
Genius F-22 Flight 2000	2.550
Gravis Blackhawk	6.990
Primax Raptor 3D Gamestick	8.500
Sidewinder Force Feedback Pro	24.990
Thrustmaster Combat Gear	18.990
Thrustmaster F-16 FLCS	24.990
Thrustmaster Fragmaster	14.990
Thrustmaster Top Gun	5.990
Thrustmaster Top Gun Platinum	7.990

VOLANTES



Access Line Race Leader Force F.	26.990
Rolstick + Rally Championship	5.995
Sidewinder Wheel Force F.	39.900
Thrustmaster Force GT	36.990
Thrustmaster F-1 World Champ.	25.990
Thrustmaster Formula Sprint	12.990

SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: DISEÑA MI MODA



7.990

BARBIE: SALÓN DE BELLEZA



5.990

EL CUERPO HUMANO 2.0



8.900

ENCARTA '99 ATLAS MUNDIAL



9.990

ENCARTA '99 ENCICLOPEDIA



14.990

ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS '99



19.900

ENC. MULTIMEDIA SALVAT '99

12.900

ESPAÑA EN CD-ROM



4.950

KIT INTERNET MERIDIAN ANUAL COMPLETO



9.900

LEGO LOCO

5.990

MONEY '99

7.495

MOVING PUZZLE: VIDA SALVAJE



1.995

PANDA ANTIVIRUS HOME



5.800

PANDA ANTIVIRUS PLATINUM



13.800

TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO



9.990

TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO

14.990

VIA VOICE '98 HOME

10.900

WINDOWS '98 (ACTUALIZACIÓN)



17.990

JUEGOS

NOVEDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

101 AIRBORNE EN NORMANDIA

CD 2.995

ABE'S EXODDUS
CD 7.495

AGE OF EMPIRES: EL AUGE DE ROMA
CD 4.895

ANNO 1602

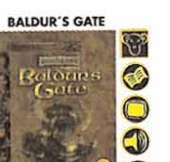
CD 7.495

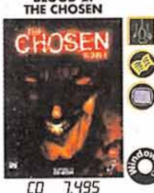
APOLLO 18

CD 6.995

AXIS & ALLIES

CD 6.795

BALDUR'S GATE

CD 7.495

BLOOD 2: THE CHOSEN

CD 7.495

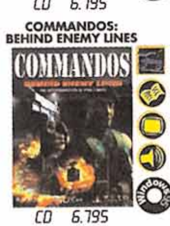
CAESAR III
CD 6.795

CARMAGEDDON II CARPOCALYPSE NOW

CD 6.495

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

CD 7.495

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

CD 6.795

DUNE 2000

CD 6.795

EXPEDIENTE X

CD 8.495

F/A-18 FUERZAS ARMADAS ESPAÑOLAS

CD 2.995

FALCON 4.0

CD 7.995

FALLOUT 2

CD 7.495

FIFA '99

CD 5.795

FIGHTER PILOT

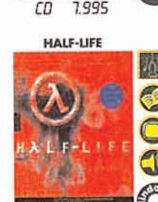
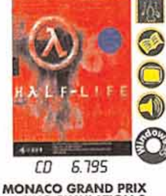
CD 5.795

GRAND TOURING

CD 2.995

GRIM FANDANGO

CD 6.795

HALF-LIFE


CD 6.795

HEART OF DARKNESS

CD 6.495

HERETIC II


CD 7.495

HUGO RIO SALVAJE

CD 5.995

ISRAELI AIR FORCE

CD 7.495

LUCASARTS LEGENDS: MONKEY ISLAND SAGA

486, 8Mb SVGA
CD 5.795

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

CD 6.795

MORTADELO Y FILEMON

CD 3.995

MOTO RACER 2

CD 6.795

NBA LIVE '99

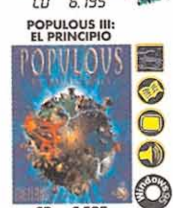
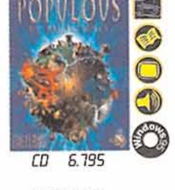
CD 5.795

PACK MULTIACTION '99

CD 2.995

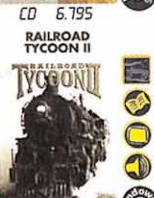
PACK MULTISPORTS '99

CD 2.995

POPULOUS III: EL PRINCIPIO


CD 6.795

PRO PINBALL: BIG RACE USA


CD 2.995

RAILROAD TYCOON II

CD 7.495

RING: EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS

CD 7.450

SAGA: LA FURIA DE LOS VIKINGOS

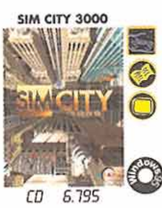
CD 7.450

SCOTLAND YARD

CD 7.450

SETTLERS III


CD 7.450

SIM CITY 3000

CD 6.795

SIN


CD 7.495

SPEED BUSTERS

CD 6.795

STAR WARS CLASSICS: JEDI KNIGHT/MOS

CD 5.795

STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3D

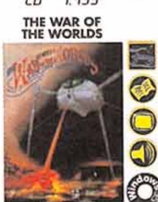
CD 6.795

STARCRAFT

CD 6.495

TEST DRIVE 5

CD 6.795

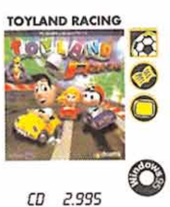
THE WAR OF THE WORLDS

CD 7.495

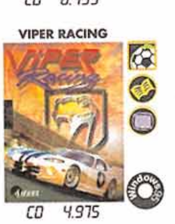
TOMB RAIDER III

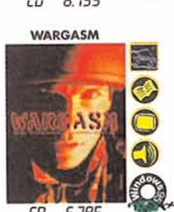

CD 7.495

TOTAL AIR WAR

CD 6.795

TOYLAND RACING

CD 2.995

VIPER RACING

CD 4.975

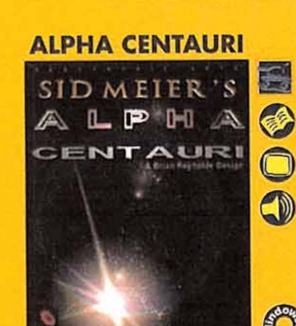
WARGASM

CD 6.795

WWII FIGHTERS

CD 7.495

RECOMENDADOS

ALPHA CENTAURI



CD 6.795

La nueva creación de Sid Meier. Explora un planeta alienígena y descubre sus misterios. Construye más de 60 bases secretas para levantar tu imperio. Demuestra tu capacidad para tener relaciones diplomáticas.

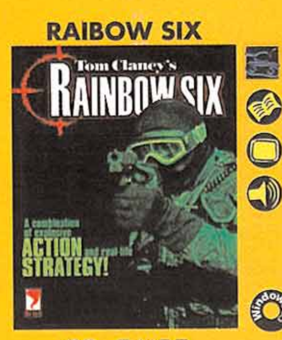
PC FÚTBOL 7.0



CD 2.995

Sistema de negociación y gestión interactiva. Pretemporada real. Comentarios a 3: narrador, comentarista y comentario arbitral. 852 equipos. 24.000 jugadores. Nuevo sistema de tácticas.

RAIBOW SIX



CD 7.495

Adopta el papel de un científico que debe afrontar los resultados de un experimento fallido: Una puerta tridimensional que da acceso a otros Universos. Pero ahora el nuestro se ha llenado de estrañas criaturas. Niveles en 3D.




MANUAL ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL


VOCES ESPAÑOL

MANUAL INGLES

PANTALLA INGLES

VOCES INGLES

CENTRO MAIL

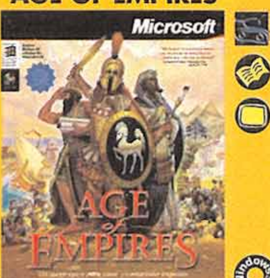
www.centromail.es

JUEGOS

OFERTAS

RECOMENDADOS

AGE OF EMPIRES

CD 4.895

Domina el mundo conquistando las civilizaciones enemigas, descubriendo sus secretos o acumulando riqueza. Sigue una de estas vías para crear la civilización más poderosa de la tierra.

BLADE RUNNER




CD 2.995

Elige entre perseguir a los Replicantes o convertirte en un simpatizante y ayudarles a localizar los datos del ADN que prolongarán su ciclo de vida. Un juego de persecución y evasión. FMV integrado.

WARCRAFT II




486, 8Mb SVGA

CD 3.995

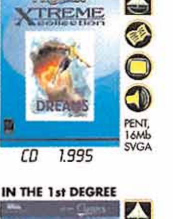
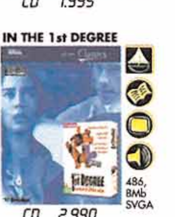
Construye tu propio bastión medieval. Acumula recursos y mantén en alza la moral de tus tropas. Retorna al mundo de warcraft, donde la batalla entre los diavólicos Orcs y los nobles Humanos ruge de nuevo. Modo multi-jugador (2-8 personas).



902 17 18 19

Juego	Requisitos	Precio
ABE'S ODDYSEE		CD 2.990
ACTUA SOCCER 2		CD 1.990
ATLANTIS	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.995
BETRAYAL IN ANTARA	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
BIRTHRIGHT	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
BLOOD	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
BROKEN SWORD II		CD 2.990
CAESAR II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
CARMAGEDDON		CD 2.990
CIVILIZATION II	486, 8Mb SVGA	CD 3.495
CONSTRUCTOR	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
DARK COLONY		CD 1.995
DIABLO		CD 4.995
DRAGON LORE II	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
DREAMS	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
F-16 FIGHTING FALCON	486, 16Mb SVGA	CD 2.995
F-22 LIGHTNING II	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
HEXEN II		CD 2.995
IGNITION	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
IN THE 1st DEGREE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
JOINT STRIKE FIGHTER		CD 2.995
LARRY VII	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LIGHTHOUSE	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
LITTLE BIG ADVENTURE 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.990
LORDS OF THE REALM II	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
LUCASARTS LEGENDS: THE DIG	486, 8Mb SVGA	CD 2.990
MASTER OF ORION 2	486, 8Mb SVGA	CD 1.995
MDK	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.995
MYST		CD 2.990
NASCAR RACING 2	486, 16Mb SVGA	CD 2.495
OUTPOST 2	PENT, 16Mb SVGA	CD 2.995
PACIFIC GENERAL		CD 2.995
PACK COMPILATION DOOM/QUAKE	PENT, 8Mb SVGA	CD 2.995
PHANTASMAGORIA II		CD 2.995
POLICE QUEST SWAT	486, 8Mb SVGA	CD 2.995
RAYMAN	486, 4Mb SVGA	CD 3.495
REALMS OF THE HAUNTING	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
REDLINE RACER		CD 4.995
RESIDENT EVIL		CD 2.990
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	486, 8Mb SVGA	CD 2.495
SCREAMER RALLY	PENT, 16Mb SVGA	CD 1.990
STAR TREK GENERATIONS		CD 1.995
STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II		CD 2.990
STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR		CD 3.990
SUPER EF 2000		CD 2.990
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	PENT, 8Mb SVGA	CD 3.495
TOONSTRUCK	486, 8Mb SVGA	CD 1.990
TOTAL ANNIHILATION		CD 2.990
URBAN ASSAULT		CD 2.995
VERSALLES		CD 2.995
XENOCRACY		CD 3.995

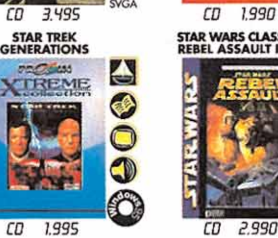












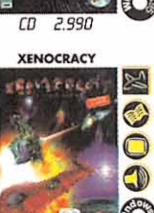














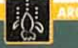


















AVENTURA GRÁFICA · DEPORTE · LUCHA · JUEGOS DE MESA · PACKS · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · VÍDEO AVENTURA · ESTRATEGIA

¿Cuándo dejará la piratería de ser un negocio rentable?

¿Cuántos juegos inspirados en los tres nuevos capítulos de «La Guerra de las Galaxias» saldrán a la luz al tiempo que la primera película?

¿Qué nuevas maravillas o frustraciones nos traerá la llegada del chip Voodoo 3 de 3Dfx?

¿Cuántos deportes más serán capaces de ver la luz en su versión de videojuego durante este año?



FORMIDABLE...

... Que cuando se pone un tema de moda se establezca una competencia tal entre compañías que nos proporcione una gama de títulos realmente sobresalientes. Este es el caso de la, ahora en boga, aviación de la Segunda Guerra Mundial con la que nos han llegado tres maravillas de la simulación de combate de época, «World War 2 Fighters», «European Air War» y «Combat Flight Simulator».
Es una difícil decisión optar por uno de los tres, ya que cada uno posee sus propias cualidades, pero está claro de que cualquiera de ellos se puede decir que es un señor juego. Aún así, si sois unos fanáticos de los cazas de la Segunda Guerra Mundial, podéis encontrar en Internet una página donde se hace una comparación entre los tres programas. La dirección es: *http://www.gamecenter.com/Features/Shoot/Ww2/ss08.html*

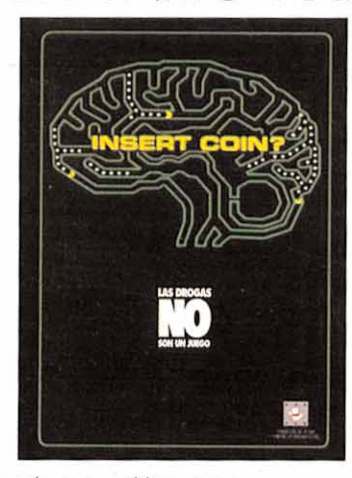
LAMENTABLE...

... Que las cosas, o se hacen bien, o no se hacen. Y si no, que se lo digan a Proein S.A., encargada de distribuir en nuestro país los productos de Mindscape como «Warhammer 40.000: Chaos Gate». No cabe duda que es un juego sobresaliente y que emula perfectamente el juego de mesa de la empresa Games Workshop, por lo cual, el tirón de orejas no se debe extender a la compañía programadora, sino realizarlo intensivamente sobre los traductores o, sobre aquellos que los han contratado, del libro de instrucciones del juego. ¡Señores! ¿Tan difícil es encontrar una persona que tenga las suficientes nociones del idioma anglosajón, para traducir una serie de textos y que además sepa de qué va el juego de mesa, aunque solamente sea a nivel de nombres de armas y objetos?



El encargado de este "trabajo", al carecer de conocimiento y de falta de curiosidad para informarse acerca de cómo están traducidos a nuestro idioma los objetos de «Warhammer 40K», ha optado por dejarlos en inglés o traducirlos de una manera errónea. Esperemos que aquella gente purista y aficionada al wargame, no se vea malamente influenciada por esta crítica, ya que el programa verdaderamente merece todos nuestros elogios.

A LA DROGA "GAME OVER"



Es curioso cómo un problema tan grave como el de la drogadicción puede apoyarse con un spot de prevención en el mundo de los videojuegos para presentar de la manera más gráfica posible el mensaje implícito de que las drogas no son un juego. Dirigido con acierto y precisión al público juvenil, la última campaña televisiva de la F.A.D. (Fundación de Ayuda contra la Drogaadicción) lleva el archiconocido Come Cocos al interior de un cerebro electrónico devorando compulsivamente su contenido neuronal y, con esto, su capacidad de sentir. Una genial idea que llegará al público a la que va dirigida.
La mejor manera de vivir la vida con toda su intensidad no pasa en absoluto por las drogas, si lo que quieres es comerte el coco con emociones fuertes que mejor manera que "engancharte" a un joystick.

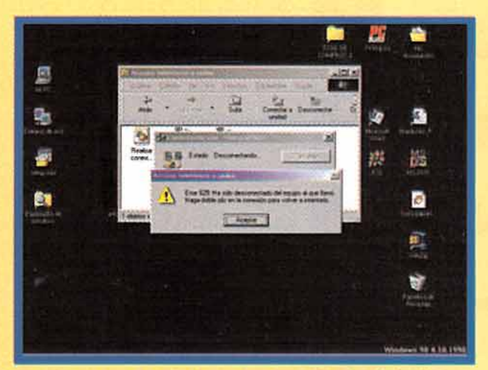
Humor

por Ventura y Nieto



Más vale lo malo conocido...





Este error, y muchos otros de diferente tipo, son los que aparecen en pantalla cada vez que intentamos conectarnos con nuestro modem a Infovía+.

Nos encontramos unos días después de que la antigua Infovía, a la cual accedíamos mediante el conocido número 055, ha pasado a mejor vida, a favor de una "excelente", "rápida", "eficaz" y "a prueba de todo fallo", Infovía Plus. ¡Pues no! Desde que nuestra querida Infovía, a pesar de los problemas que daba, ha dejado de funcionar, nos hemos quedado incomunicados. Telefónica responde que no es problema suyo, sino de la mala configuración de nuestro equipo, mal funcionamiento del proveedor de servicio de acceso o mal funcionamiento de las redes de datos, pero que nos pase eso a miles de españoles, es algo que hace dudar. Por suerte, Telefónica ha afirmado públicamente que no se cobran las conexiones fallidas... esperemos que eso sea verdad en el momento de ver la factura.

IPmultimedia, editora del portal-web en castellano Telépolis, nos ha enviado un e-mail informando del impacto negativo percibido tras el primer día de funcionamiento de InfoVía+:

-"Consultado el servicio de Informes de Actividad de IPmultimedia (WEBAUDITING), se han obtenido los siguientes datos sobre Telépolis:

Comparación con el último día laborable:

Día: Viernes, 15/01/99 (InfoVía) 218.013 páginas servidas

Día: Lunes, 18/01/99 (Primer día de InfoVía+) 153.749 páginas servidas.

* Resultado: un 30% menos que el viernes de la semana anterior..."

En respuesta a los miles de quejas al respecto, Telefónica ha hecho público un Comunicado de Prensa:

COMUNICADO DE TELEFÓNICA

"Madrid, 13.- Telefónica desmiente las afirmaciones realizadas por un portavoz de la Organización de Consumidores y Usuarios (OCU) a agencias de información, en el sentido de la existencia de acuerdo alguno para la creación de una comisión de mediación con el objetivo de resolver el presunto problema de conexiones fallidas a Internet a través de Infovía. Telefónica no cobra indebidamente ninguna conexión a Internet a través de Infovía.

La compañía quiere recordar que existen causas de fallos en conexiones a Internet que no son imputables a Telefónica ni al servicio InfoVía, caso de mala configuración del software del usuario, mal estado del modem, mal funcionamiento del proveedor de servicio de acceso o mal funcionamiento de las redes de datos. Cabe recordar que, a raíz de una denuncia de la propia OCU, el Ministerio de Fomento realizó el pasado mes de noviembre una inspección del servicio Infovía. El Ministerio de Fomento no ha notificado haber encontrado ninguna irregularidad en el funcionamiento de este servicio que fuera achacable a Telefónica.

Telefónica quiere resaltar su interés por mantener contactos con todas las organizaciones de consumidores y usuarios de cara a mejorar la calidad de sus productos y servicios."

¿En qué podemos confiar más, en los datos fehacientes, claros y concisos de IP Multimedia y de miles de millones de españoles, o en la evasiva respuesta por parte de Telefónica, que de lo único que se preocupa es de echarle la culpa a otros?

HACE 10 AÑOS

La portada del número 11 de la segunda época era toda una tentación al presentarnos la conversión a ordenador del ya, por aquel entonces, famosísimo juego de recreativa «Double Dragon». Como megajuego os ofrecíamos «Circus Games», una idea original que daba vida a un programa tremendamente adictivo, basado en el mayor espectáculo del mundo. Además, os revelábamos los secretos de la familia más terrorífica, «Los Munsters» y presentábamos el futurista arcade «Techno Cop» en el que debíamos restablecer el orden en una ciudad sumida en el caos. Como colofón, un informe sobre los éxitos cinematográficos llevados al software.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
APACHE HAVOC	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	32 MB (64 MB RECOM.)	45 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	MODEM,RED,SERIE	ACEL. 3D
ADSTEROIDS	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	70 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	RED, SERIE	DIRECT 3D
BALDUR'S GATE	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	300 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECLADO	SB	MODEM,RED,SERIE	DIRECT X 6
BEHIND THE MAGIC	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	80MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECLADO	CDX	MODEM	ACEL. 3D
BLOOD 2	CD (WIN,95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/266	32 MB (64 MB RECOM.)	175 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D
CLUEDO	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	15 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECLADO	CDX	MODEM	DIRECT X 6
DUELO DE HECHICEROS	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	32 MB (64 MB RECOM.)	100 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECLADO	CW	MODEM	DIRECT X 6
ENEMY ZERO	CD (WIN95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	50 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECLADO	CW	....	ACEL. 3D
EUROPEAN AIR WAR	CD (WIN95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/233	32 MB (64 MB RECOM.)	55 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM,RED,SERIE	ACEL. 3D
FALCON 4.0	CD (WIN95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM 2/266	32 MB (64 MB RECOM.)	175 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM,RED,SERIE	ACEL. 3D
GRAND TOURING	CD (WIN95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32 MB (64 MB RECOM.)	150 MB	SVGA ACEL 3D	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	SB	MODEM,RED,SERIE	DIRECT X 6
ISRAELI AIR FORCE	CD (WIN95,98)	PENTIUM/200	PENTIUM/266	32 MB (64 MB RECOM.)	100 MB	SVGA 4 MB	ÓCTUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	MODEM,RED,SERIE	ACEL. 3D
MULTIACTION 99	CD (WIN95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	60 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM,RED,SERIE	DIRECT X 5
MULTISPORTS 99	CD (WIN95,98)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA 1 MB	DOBLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM,RED,SERIE	ACEL. 3D
PC FÚTBOL 7	CD (WIN95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/256	32 MB (64 MB RECOM.)	256 MB	SVGA 2 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM,RED,SERIE	ACEL. 3D
PEQUEÑOS GUERREROS	CD (WIN95,98)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	100 MB	SVGA	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CW	....	DIRECT X 5
SANITARIUM	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB (32 MB RECOM.)	30 MB	SVGA 1 MB	CUÁDRUPLE	RAT., TECLADO	CW	MODEM,RED,SERIE	DIRECT X 6
TEST DRIVE 4X4	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	150 MB	SVGA 2 MB	DOBLE	RAT., TECL., JOY.	CW	MODEM,RED,SERIE	3DFX
THE SETTLERS III	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	200 MB	SVGA 2 MB	DOBLE	RAT., TECLADO	CDX	MODEM,RED,SERIE	DIRECT X 6
TOYLAND RACING	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	40 MB	SVGA 1 MB	DOBLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	RED	ACEL. 3D
WORLD WAR 2 FIGHTERS	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/200	PENTIUM 2/300	32 MB (64 MB RECOM.)	50 MB	SVGA ACEL 3D	CUÁDRUPLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM,RED,SERIE	....
X GAMES PRO BOARDER	CD (WIN 95,98)	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32 MB (64 MB RECOM.)	75 MB	SVGA 2 MB	DOBLE	RAT., TECL., JOY.	CDX	MODEM, RED, SERIE	ACEL. 3D

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI, CDX-COMPATIBLE CON DIRECTX, CW-COMPATIBLE CON WINDOWS 95/98

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas tres fantásticas ofertas de suscripción!

FAX MÓDEM 33.600



1

Suscríbete a Micromanía por un año y consigue este fax módem que en las tiendas cuesta 22.990 Pesetas. ¡Prepárate para jugar on line!

12 números+módem por 20.500 Ptas.

* Trabaja con cualquier software de PC, incluyendo todos los programas de Windows, DOS y OS/2.
* Transmisión V.34 (homologado) a 28.800 bps incluyendo estándar de 33.600 bps.
* 100% compatible con las normas Hayes, MNP y V42.
* Protocolo V17 para fax de 14.400 bps.
* 5 años de garantía.

¡Ahorra 10.290 Ptas!

SÚPER DESCUENTO 25%

2

25% descuento

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

12 números por 5.850 Ptas.

¡Ahorra 1.950 Ptas!

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la Tarjeta de Suscripción no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **654 72 18**. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número **(91) 654 58 72** o por correo eléctronico a la dirección e-mail: **<suscripcion@hobbypress.es>**

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO